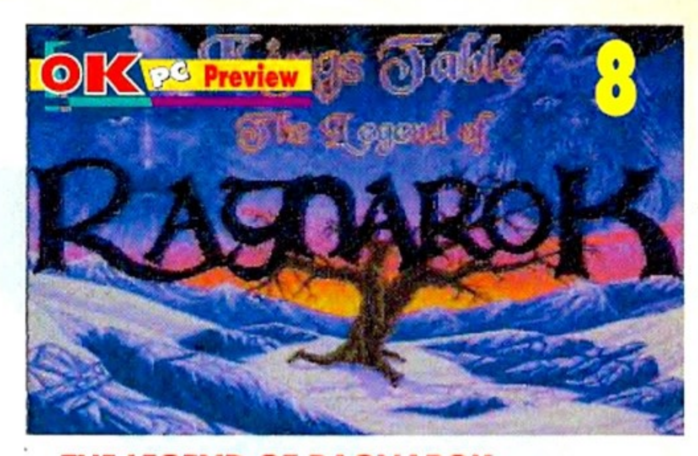


Enciende motores con nuestra demo "rodante" de
CRAZY CARS III
OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 9
Incluye disco de 3 1/2"
THE LEGEND OF RAGNAROK
LA FURIA DE LOS DIOSES
ESPECTACULAR POSTER DE:
X-WING
LLEGA HASTA EL FINAL DE:
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
ALONE IN THE DARK
BEST OF THE BEST
KARATE A MUERTE EN PC
TODOS LOS GANADORES DEL SUPER CONCURSO. ENCUESTA OK PC
BEST OF THE BEST
Karate
PROEIN
LORICIEL
8 414090 201261
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.



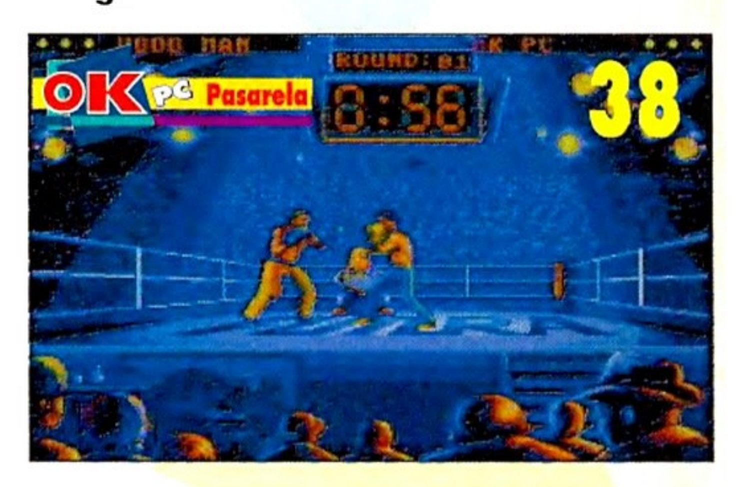




THE LEGEND OF RAGNAROK
Combate sobre el tablero
Un nuevo juego de mesa donde el poder y la estrategia conviven por igual.



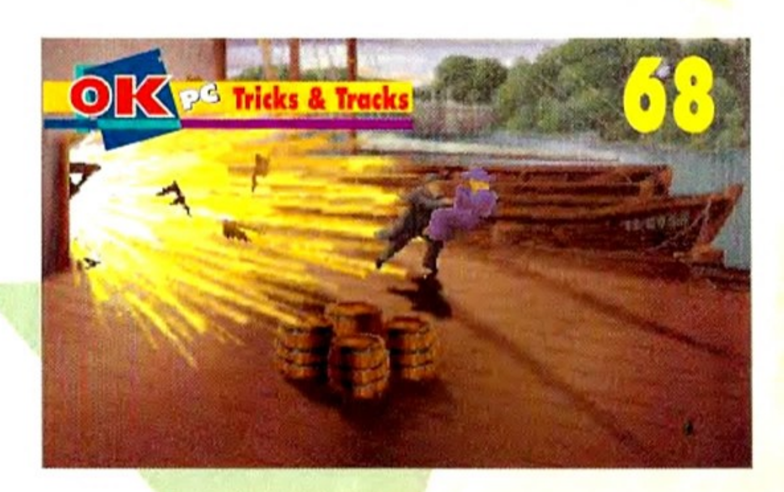
SPACE CRUSADER
El futuro está muy cerca
Combate a dos y tres dimensiones contra las hordas alienígenas.



BEST OF THE BEST
Karate a muerte en tu PC
La competición más dura con los adversarios más peligrosos, está esperándote .



A.T.A.C.
Todo el poder de la fuerza aérea
Si no lo evitas, el imperio de la drogra amenaza con invadir a gran escala el mundo.



THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
Un nuevo caso resuelto
Con nuestras pistas y con la ayuda de Mr. Holmes, localizarás al famoso asesino del escalpelo.

Y también:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Ya tenemos frente a nuestros ojos el mes de Abril donde, según el dicho, caen aguas mil. ¡Ojalá que sea cierto! así perderíamos de vista esta pertinaz sequía que tanto nos preocupa. Pero pasando a lo que realmente nos ocupa, este mes venimos cargaditos de lo mejor de los mejor. De entrada, presentación estelar de "The Legend of Ragnarok" y "Arma Letal", dos productos en avanzado estado de terminación de los que os contamos lo más reseñable.
En nuestra sección de Pasarela, aparecen títulos de todo tipo y forma, como "Luigi & Spaguetti" o la historia de cómo salvar a tus héroes. "Space Crusader" muestra al super-escuadrón galáctico del futuro. "Trolls" es la fantasía hecha muñeco, una delicia. Y sin para de contar llegan "Creepers" poniendo a prueba nuestro cerebro. El poder y la estrategia se representan en "Mega-lo-manía", siendo "D-Day" la batalla a ganar. "Best of the best" te enseñará todas las técnicas del Kick Boxing hasta convertirte en un campeón. Para simulación, dos platos fuertes : "Gunship 2000" con nuevas misiones y "A.T.A.C." o la fuerza aérea contra la droga. Finalizamos con "Ugh!", diversión paleolítica y "Kaiser" una nueva forma de gobernar. Publicamos la segunda parte de nuestro viaje a la actualidad del videojuego en Las Vegas. Te damos las pistas para que "The lost files of Sherlock Holmes" y "Alone in the dark" dejen de romperte la cabeza. Además nuestras secciones de Pack Games, Connection, Ocio y Hits... ¡casi ná! Pero sobre todas las cosas que se puedan decir, hay una que sobresale como el sol entre la niebla, ¿cómo? ¿qué cuál es? !Está muy claro! ¡Pues que el mes que viene volveremos con más diversión!

CRAZY CARS III

¡Una demo para correr!

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 ó superior. 640k de RAM libres .
Disco Duro.
Unidad de disco: *3 1/2".*
T. Gráfica: *VGA* 16 ó 256 colores.
T. Sonido: *Adlib, Sound Blaster, Roland.*
Instrucciones de carga: Creamos un directorio en el disco Duro y copiamos dentro de él todo el contenido del diskete de demostración. A continuación entramos en el directorio elegido y tecleamos **CC3** y a continuación **RETURN/ENTER**.

LINEA DIRECTA

Si deseas hacer alguna consulta sobre los disquetes de demostración que lleva nuestra revista, puedes telefonear de lunes a viernes de 17 a 19 horas.

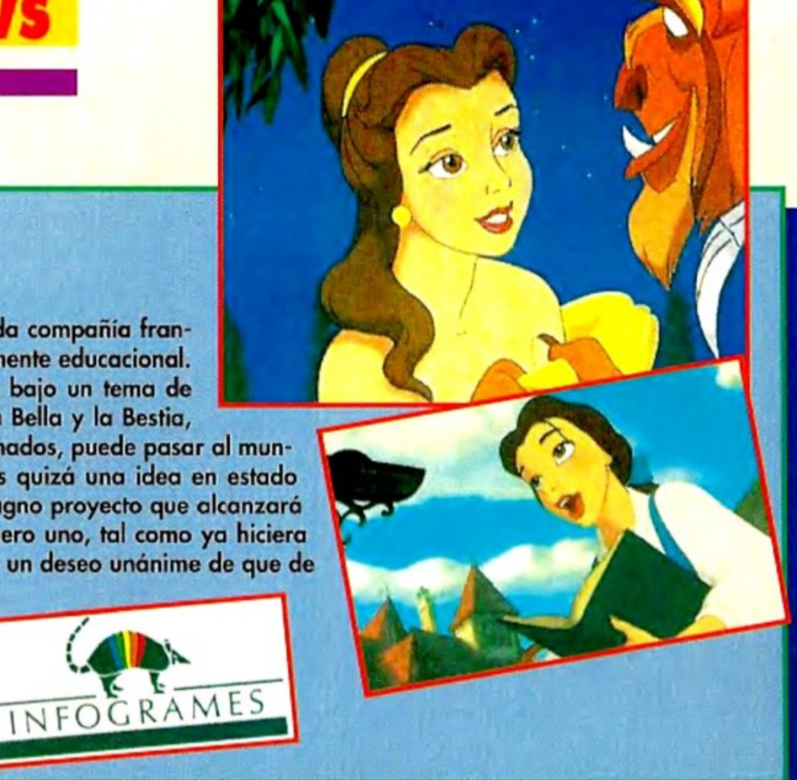
Teléfono:
(91) 457 52 82

Administrador General : José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix José Físico Vara.
Redactor: José Luis Sanz.
Colaboradores: José Emilio Barbero, J. Carlos Sanz, Angel Fco. Jiménez, Antonio Martinez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, J.«Longfingers», José Villalba Medina, Luis Villar, Lucas «Typewriter», Borja Medrano, Jesús Hervás.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.), David Tenè (Francia), Paul Rigby (Gran Bretaña).
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.

Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marketing: R.M.G. y Asociados.
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica Preicor, Paseo de Perales, Nº 28, Madrid.
Duplicación de disquetes I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal 24602-92 Printed in Spain IV 93.

Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60.
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.





INFOGRAMES/ DISNEY/ ERBE

¿VUELVE LA FANTASIA?

Corren rumores con visos de realidad de que la afamada compañía francesa Infogrames está elaborando un producto genéricamente educacional. Esos mismos rumores apuntan a que serán producidos bajo un tema de candente actualidad peliculera : «Beauty & Beast», o la Bella y la Bestia, como la conocemos. La superproducción de dibujos animados, puede pasar al mundo del videojuego en cualquier momento. Por ahora es quizá una idea en estado avanzado de gestación, pero a la vez se trata de un magno proyecto que alcanzará todos los pronunciamientos para convertirse en un número uno, tal como ya hiciera su homónima en la gran pantalla. Desde aquí lanzamos un deseo unánime de que de los rumores brote la realidad.



V-CARE (I + D VIDEOMATICA S.L.)

PROTECCION ANTI-VIRUS



Por todos es sabido que la permanencia de un virus en nuestro sistema informático, por mayor o menor tamaño que tenga, puede traer consecuencias fatales para la información en él contenida. Este es el motivo por el cual, los fabricantes de aplicaciones de protección no les andan a la zaga a los "fabricantes" de las mencionadas plagas. I+D Videomática S.L., actualiza constantemente su conocido producto, el V-Care, debido a la rapidez con que se crean nuevos virus. El último, el 1310, más conocido como "Barrotes" o "Toledo", ya puede detectarse y eliminarse con este potente programa que nos "vacuna" de otros tantos 1.600 virus que deambulan por la geografía informática. Lo más destacable de V-Care, es sin duda su carácter de protección genérica ya que, al poder detectar cualquier virus, no requiere actualizaciones. ¿Una batalla más ganada a los temidos virus informáticos?



SHURE UNIDYNE MICROPHONE (SHURE)

NUEVA TECNOLOGIA, VIEJAS FORMAS.

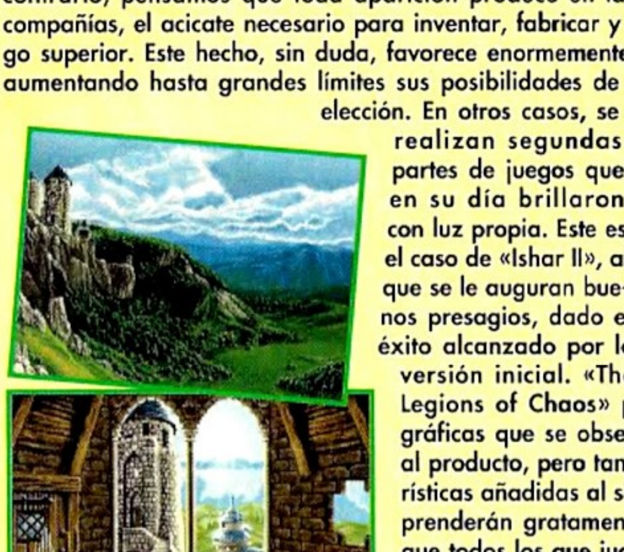
La mayoría de vosotros, recuerda con agrado cualquier canción de las que fueron cantadas en los años 30 y 40. Si hacemos un esfuerzo más, podríamos incluso recordar cómo eran aquellos dispositivos por los que se ampliaba y transmitía la voz. Bien, pues todo eso viene a colación de que próximamente la compañía Shure, comenzará la fabricación y distribución del Shure Unidyne Microphone. Por la foto, ya habréis adivinado que se trata de uno de esos antigüos "cachivaches" que ahora vuelven con fuerza, como tantas otras modas pasadas, para deleite de los amantes de la reliquia. Obviamente, la tecnología interior si ha cambiado, y aunque guarde su vieja apariencia, están dotados de los adelantos técnicos suponibles de los 90. ¡Ah!, además pueden conectarse a los PC's.

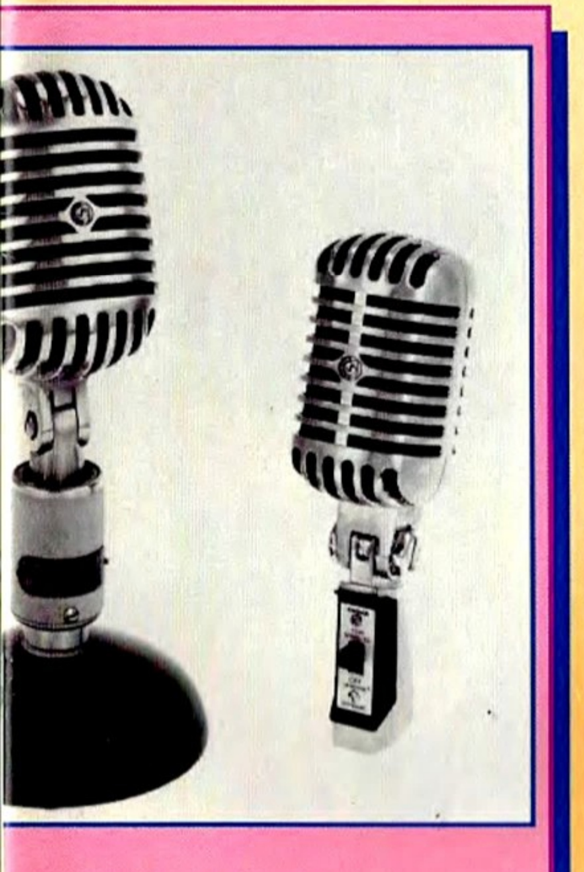
ISHAR II (SILMARILS/ PROEIN)

¡MAS JUEGOS, ES LA GUERRA!



Está claro que cada vez que abrimos el ojo por la mañana, es bien seguro que ha nacido un nuevo juego. No es que nos parezca mal, al contrario, pensamos que toda aparición produce en las diferentes compañías, el acicate necesario para inventar, fabricar y producir algo superior. Este hecho, sin duda, favorece enormemente al usuario, aumentando hasta grandes límites sus posibilidades de elección. En otros casos, se realizan segundas partes de juegos que en su día brillaron con luz propia. Este es el caso de «Ishar II», al que se le auguran buenos presagios, dado el éxito alcanzado por la versión inicial. «The Legions of Chaos» presenta muchas mejoras gráficas que se observan nada más conectarse al producto, pero también existen otras características añadidas al sistema de jugar que os sorprenderán gratamente. Lo que sí está claro es que todos los que jugamos la primera parte, no dejaremos pasar la oportunidad de saciar nuestro ego "rolero" con esta segunda entrega, gracias a Silmarils y a Proein.





CODE-A-DISC (CODE-A-DISC INC.)

MANTENER TU COLECCION INTACTA



Si ya habéis pasado por la desagradable experiencia de que alguno de los "compact-disc" de vuestra colección ha desaparecido "misteriosamente" de su sitio habitual, por alguna mano negra, este producto hará que vuestras rompeduras de cabeza intentando localizarlos, lleguen a su fin. Utilizando este fácil y útil sistema, que dentro de unos meses empezará a distribuirse en todo el mundo, podréis poner un código que identifique a vuestros "compact" del resto de copias existentes. El producto en sí, se limita a grabar sobre la superficie del disco, sin dañarlo por supuesto, un código, de tal manera que con un simple vistazo, podremos reconocer en casa de nuestro amigo, aquél compacto de música "discotequera" que se perdió hace ya tanto tiempo. La idea es sumamente útil y se puede aplicar perfectamente a todos aquellos juegos de PC que se editan en este formato, de modo que nuestros juegos estarán mejor protegidos de ahora en adelante.



- OK Pasarela: *THE LEGEND OF RAGNAROK.*
- Compañía: IMAGE.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND MASTER, SOUND BLASTER.

Legend of Ragnarok

El enemigo acecha por cualquiera de los rincones del tablero, en miles de formas diferentes, con la única intención de ganarnos nuevamente la partida.
Estrategia y buenos alimentos es lo que se necesita para salir con vida del desafío de Ragnarok.



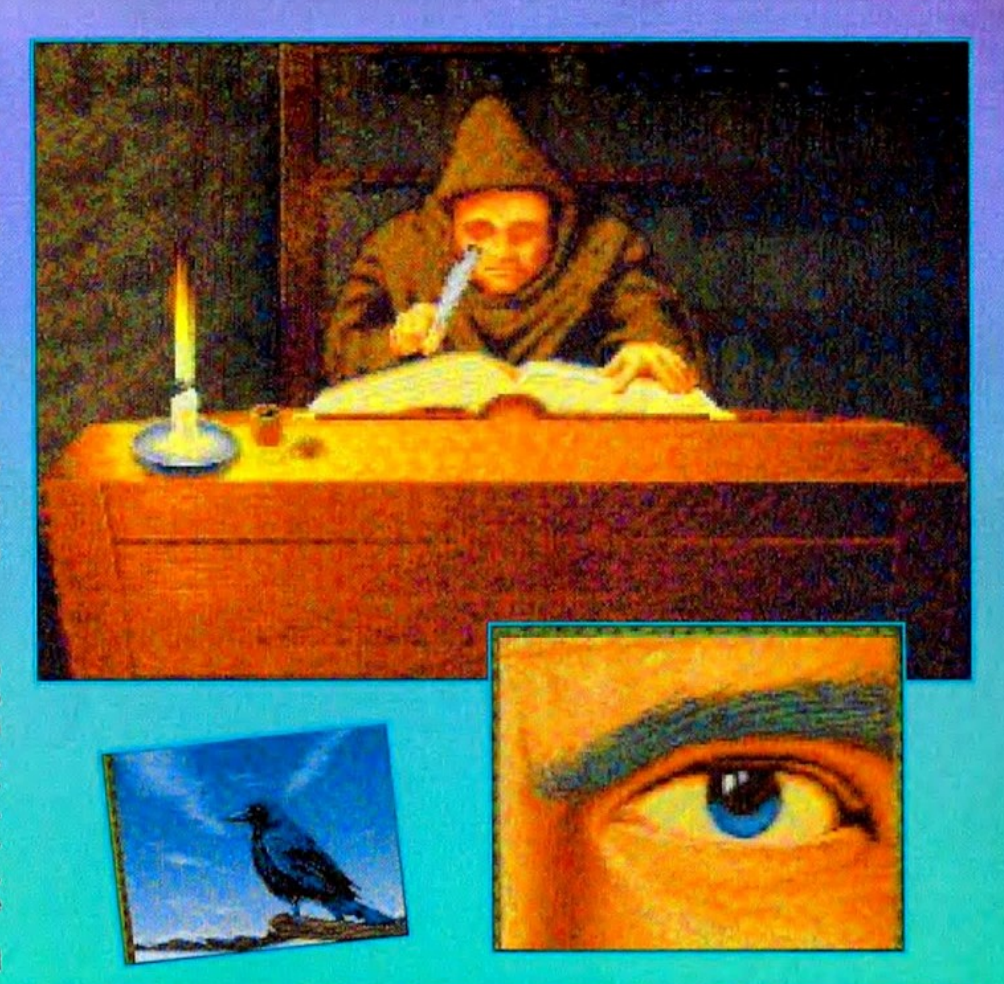


SOBRE EL T

Elegir un juego para incluirlo en esta humilde sección, no es tarea fácil ni, por supuesto, original. Antes hay que mirar y remirar paso por paso cuales son las calidades de las cantidades manejadas. La ocasión ha hecho que hasta nuestras manos llegará un disco conteniendo imágenes de lo que próximamente será producido en perfecto castellano con la denominación de "La leyenda de ragnarok".

Siempre en vanguardia de lo exclusivo, las compañías se desenvuelven con fiereza tras los creadores de lo imaginativo, lo entretenido y a veces, lo imposible.

Estas acciones dan a veces los resultados esperados, en mayor o menor medida, pero en cualquier caso, descubren productos que perfectamente se colocan en la vanguardia del mercado mundial.



ANTECEDENTES

Dando vueltas por la memoria, tratando de recordar en qué lugar había sido visto por última algo parecido, encontré un hueco sigiloso y oí un nombre familiar, "Battlechess". Aquél combate sobre el tablero de ajedrez me remontó hacia entretenidas épocas en las que mis piezas intentaban destrozar, con elegancia plena, a las contrarias, manejadas por alguno de mis amigos.

Tal como eramos, que dirían por ahí, el modo de juego de "Legend of Ragnarok", es muy parecido, aumque realmente el cometido final no sea el mismo que persiguen los jugadores de ajedrez, como era de esperar. Aunque tal vez el punto en común de la estrategia, una convenientemente la apariencia de ideas.

Los movimientos que han de realizarse para ganar casilla a casilla el poder que necesitamos para conquistar los mundos enemigos, distan mucho de los utilizados





ABLERO











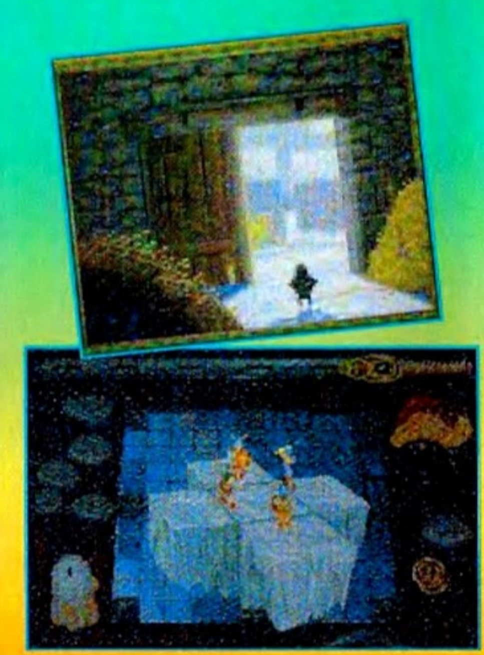
en el ajedrez. La estrategia juega, como hemos mencionado, un papel importante, por lo que los más despiertos cerebros que en el universo habitan, desearán manejar entre sus manos todos los secretos que contiene el juego.

DOMINAR

Ese es sin duda el final que se pretende. Pero para llegar a él, habrá que sufrir sin desmayo, cada uno de los envites que el destino nos depara. Es totalmente comprensible que ni el más evolucionado de los pensadores se vaya a adaptar a la primera a las estrictas reglas que se marcan. La lectura del manual se nos hace necesaria e insustituible.

Cada pieza tiene su valor y peso específico dentro del juego, desde la última y menos valiosa hasta aquella a la que con su







caída arrastre a las demás y con ello a la pérdida del poder buscado. Los logros habrán de buscarse en nuestro interior y nuestra inteligencia jugará un papel importante en su consecución Obviamente, ya no hace falta mencionar que el juego está dirigido en principio a un estereotipo de jugador ya conformado. Ese que no da importancia a las horas que se puedan perder intentando asaltar con éxito cada una de las probabilidades que asoman con enriquecedora constancia. Los demás, tardarán algo más en acoplarse a un sistema que dista mucho de tener acción si límite, disparos a diestro y siniestro e incluso miles de niveles por superar.

OTROS ASPECTOS

Francamente, la presentación es buena. La calidad gráfica, sin llegar a ser apabullante, guarda una bondad exquisita en cuanto a imágen se refiere. Sin alocadas carreras, podemos citar este apartado como uno de los más expresivos y logrados. De todos modos, lo principal y más vistoso es el punto y aparte hecho con los movimientos de los personajes que aparecen en las jugadas punteras y cruciales. Francamente magnífico.

Aquí es donde el parecido al producto anteriormente citado, coincide en toda su extensión. Las escenas de lucha entre piezas, guardan una calurosa similitud con las que nuestra imaginación fabrica mientras estamos sentados frente al último movimiento realizado. Tal tarea, creemos que no habrá sido sencilla de operar, pero el resultado obtenido, colma con creces cualquier deseo de satisfacción del ego propio. Graciosas, certeras, bien encadenadas, cada una de las secuencias se produce en un ámbito distinto, ámbito que nosotros con nuestra habilidad o torpeza hemos creado.

Si sirviera de apunte, diría que "The legend of Ragnarok" es un apreciado juego que desarrollará si preámbulos toda nuestra bien abonada inteligencia, porque lejos de parecer el simple y aburrido juego de mesa, la aventura y la sorpresa tienen también su "rol" en ésta mauinada profecía. La verdad sea dicha, estamos deseando que llegue a nuestras manos la versión comercial, para poder exponerlo con mayor diligencia en nuestras páginas de Pasarela, por motivos que si vienen al caso. Arte y buena confección es lo más destacable, producto fuerte por los cuatro costados y se mire por donde se mire, el juego cargará la tinta de nuestros cerebros hasta decir ¡basta! Poe esto y por mucho más te lo recomendamos hasta la saciedad.

F. J. "Comet Tronner"

Norse legend tells of a time which will follow fimbulwinter, the great winter. this time is known to them as ragnarok, a time when the gods and the giants will fight each other in a great battle, and in the process they will destroy everything in preparation for the coming of a new world.
those of you who read this may already know of these legends, but in my research I, brother abraham of the order of the benedictine, have discovered a tale which relates to this time, and for the grace of god have transcribed into this volume





- OK Preview: LETHAL WEAPON
- Compañía: OCEAN.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB.

LETHAL WEAPON

DOS "POLIS" EN APUROS



Hace tiempo que caminan juntos sobre las pantallas del cine. Un conjunto que reúne a sabiendas el sabor de la acción, peligro y riesgo, acoplándolo sin temores al poder "relativo" de una placa de policía, conforma un mundo entre lo real y lo ficticio que le viene muy bien a los descarnados seguidores del género.

Ya van siendo muchos los juegos que centran el motivo de su confección en el éxito obtenido por esta o aquella película. Este el caso que hoy tratamos, con la próxima aparición de «Lethal Weapon», un juego repleto de acción y difíciles misiones que hará las delicias entre los seguidores de las situaciones que rozan lo imposible.

POLICIAS Y LADRONES

Sería vano y sin sentido comentar los datos "peliculeros" porque la mayoría de los que ahora os encontráis frente a esta página es seguro que habréis visto alguna







de las partes. Por lo tanto, podremos concretar en pocas palabras el contenido del juego: policías y ladrones. El bien lucha contra el mal y pretende triunfar holgadamente, por supuesto.

El enfrentamiento lleva añadidas ciertas dosis de riesgo con fases en las que será tan importante esquivar los disparos de los enemigos como sortear la innumerables trampas y obstáculos que nos acechan. Ese es el secreto que alivia la poca fuerza gráfica que se ha desparramado en cada imágen.

Parece muy claro que no ha habido ningún devaneo de sesos para alimentar algo que hoy por hoy, clasifica a un producto frente a los otros: la fuerza del gráfico digitalizado. Pero hemos de darnos cuenta de que existe también otro tipo de público que ha quedado abandonado frente a la "virguería digitalizada y generalizada", un conjunto de jugadores empedernidos que no buscan tanto la filigrana imaginativa del autor como el verdadero quehacer que les mantenga vivo el "ego" de la superación del juego.

TIROS Y TIRETES

«Lethal Weapon» o «Arma Letal» si lo queremos castellanizar, es un producto que ofrece una cara netamente dificultosa. Sus niveles pretenden que desgastemos nuestras huellas dactilares realizando prueba tras prueba con la única razón de terminar superando cada misión con la soltura oportuna. Danny Glover y Mel Gibson, convertidos en coloreados seres, intentarán a través de nuestra dirección solventar todas y cada una de las misiones que les sean encomendadas tal y como hubieran hecho en la película.

Es por eso que, por turnos, uno a otro se desafían en la rápida conclusión de las citadas misiones. Rivalizando en rapidez, inteligencia y buenos reflejos, deberán vivir una aventura "irreal" en un mundo "intangible", repleto de malvados que, si afinamos nuestra puntería, a veces parecerán no serlo tanto.

Aún así, entre tiros y tiretes, Ocean pretende que el producto navege por buen puerto y pueda producir la serie de beneficios que debidos al fuerte "tirón" cinematográfico, hayan calculado. Se podía haber hecho mejor, pero en la misma medida se podía haber fallado en otros aspectos que son sin duda, gratamente importantes.

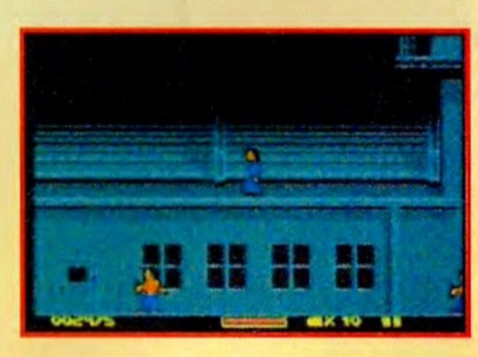
Busquemos un sentido práctico y de diversión en un juego que va más allá de la resolución de simples casos policiales, adentrándose, en un mundo de organizaciones mafiosas y bien pertrechadas que pretenden (como debe ser) dominar el mundo.

Si hemos de otorgar un juicio, hemos de decir que será un producto práctico que, sin grandes complejidades ni de manejo, ni de objetivo, se instalará en buena parte de los discos duros del país. Tiempo al tiempo.

FELIX J. FISICO VARA.

















- OK Pasarela: LUIGI & SPAGHETTI
- Compañía: TOPO SOFT.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER.

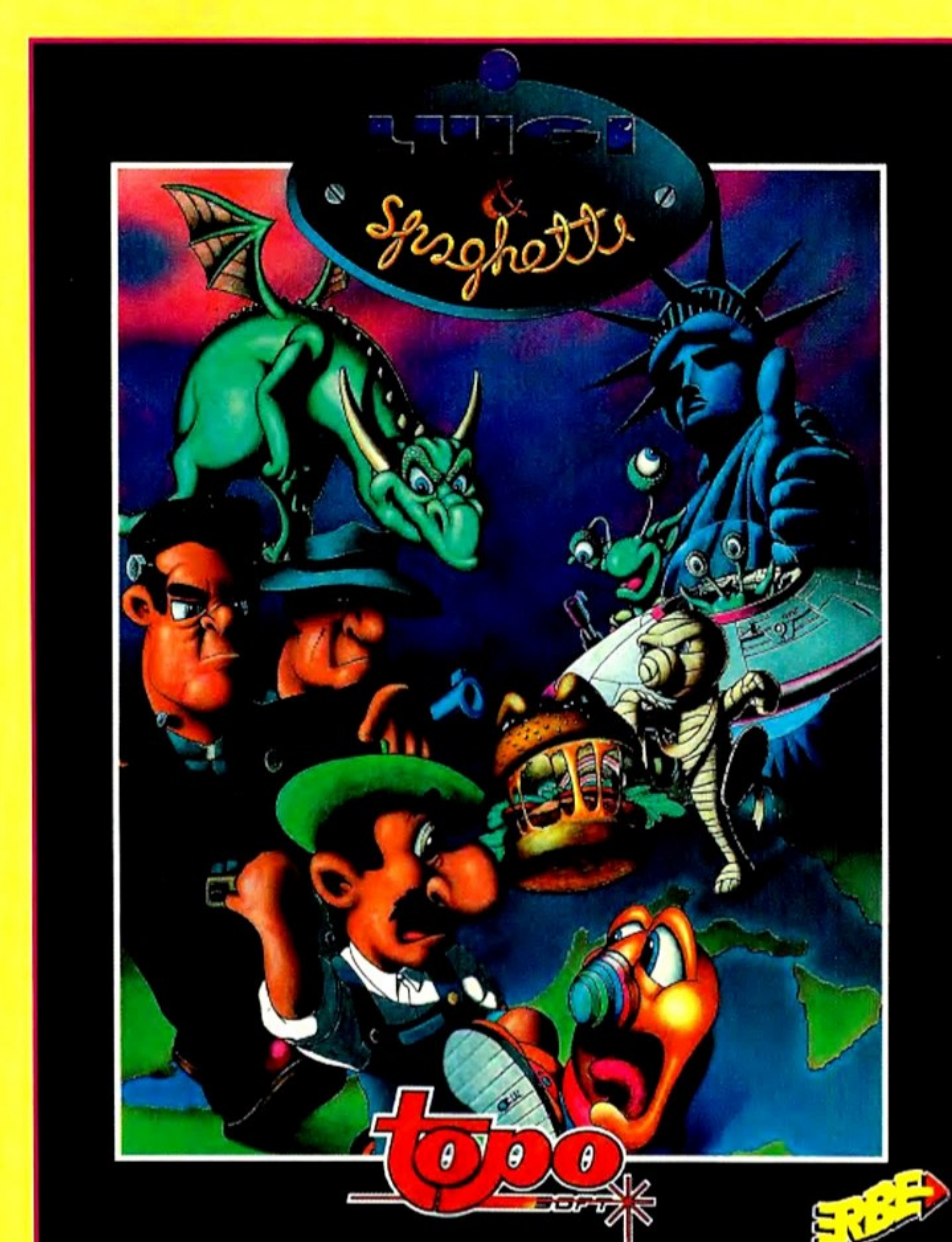
Me llamo Luigi. Luigi & Spaghetti. No, Spaghetti no es mi apellido, sino el nombre de mi ayudante. Estamos cumpliendo la más importante misión que un agente jamás ha tenido: SALVAR LA TIERRA. Unos alienígenas la han invadido. Terribles fauces en sus cabezas y desgarradoras uñas en sus deform...

- Pssss. ¡ Ejem ! Pss...

- ¿¡? ...ahora no, Spaghetti, no ves que estoy hablando para OK PC.

- Pero Luigi, es que no son más que huevos los que tenemos que pisar...

- ¡A callar! ¡Y no hables mientras no se te ordene! ¡puf! ...cosa más gusana...



Vamos, no lo pienses más y lánzate a la mayor aventura de la historia del hombre ¡Ordenando la exterminación de los alienígenas, salvarás la Tierr...

rra... de la pla..ga...? ¿¡!? ¡ Oh !, ... je, je... que despiste. Creo que la frase anterior, más bien debería ir al final del artículo ¿no... ? ¡Ejem! [voz seria] La explicación del argumento del juego, es bastante sencilla. En definitiva, se trata de salvar la Tierra, que ha sido invadida recientemente por unos alienígenas. En la primera fase de la invasión, se dedicaron a capturar a todos los héroes del planeta; y en la segunda fase, llenaron el mismo de huevos, con sus crías, para perpetuar la especie y llevar a la raza humana a la esclavitud, como servidores de sus primogénitos.

Para salvar la situación, y dado que todos los héroes habían sido capturados, se llevó a cabo un sorteo entre los habitantes de la Tierra, para ver cuál de ellos sería el encargado de liberarnos de tal plaga: evidentemente, Luigi y su fiel compañero Spaghetti, fueron los elegidos.

MISION POSIBLE

Su misión, consistirá en ir pisando todos los huevos alienígenas que encuentren, y tambien las crías ya nacidas, porque al transcurrir un determinado lapso de

ANDO HUEVOS?

tiempo, los huevos se abren y nacen los "seres" que llevaban dentro. Una vez liquidados todos los huevos y crías, Luigi y Spaghetti, deben dirigirse hacia donde se encuentre el héroe capturado para, de inmediato, librarlo de sus ataduras.

Esta, que parece tarea fácil, no está exenta de peligros, ya que los huevos tienen unos individuos protectores. Si Luigi roza a alguno de ellos, éstos absorverán su energía, pudiendo llegar incluso a matarle, pasando otro tanto con los seres que hayan nacido de los huevos. Deberá, pues, evitar las momias, pizzas vivientes, guerreros dementes, indios enfurecidos, dragones, hamburguesas "hombrívoras", extraterrestres adultos, gorilas, vampiros, romanos, cocodrilos, guerreros del espacio, Igors, mafiosos, osos y forzudos a lo largo de los siete parajes donde se desarrolla la acción: Egipto, Amazonia, Italia (Roma), Camelot, U.S.A., Transilvania y la Luna.

Spaghetti, demostrará su fidelidad, siguiéndonos a cualquier parte que vayamos.

El siempre estará debajo de nosotros para amortiguar la caída, si es que tenemos alguna, cuando ésta se produzca desde una considerable altura, evitándonos un buen trompazo contra el suelo.

Pero no todo van a ser sinsabores en esta vida ¿no? A lo largo del juego, aparecerán determinadas ayudas, que caerán como agua en mayo. A saber: es del dominio de todos, que los superhéroes, tienen superpoderes. Sirviéndose de éstos superpoderes, pueden llegar a erradicar los males de nuestra sociedad. Pues bien, como Luigi no podía ser menos, durante el juego, podrá volar, destruir crías de alienígena con los puños mientras vuela, ser inmune a sus enemigos y romper fácilmente los huevos que se crucen en su camino, siendo SuperLuigi. Todo ello, claro está, cuando coja alguna de las super "S" que encontrará repartidas a lo largo de su aventura por los distintos parajes.



VIDAS EXTRA

En ocasiones, verás caer del cielo, como por arte de magia; una boina dorada: cógela, ya que te reportará una vida extra que no viene nada mal, sobretodo cuando te vayas adentrando en los niveles superiores del juego.

Los superhéroes, aunque maltrechos, tambien querrán aportar su granito de arena al salvamento, por lo que te dirán si te queda algún huevo o cría de alienígena sin destruir, antes de poder rescatarlos a ellos. Además, pedirán socorro cuando ya sólo te quede liberarlos para terminar una pantalla.

Otra ventaja que tendrás, será la de las plataformas móviles, que te ayudarán a subir o bajar a los distintos niveles y desli-



La clara finalidad del juego es el entretenimiento y la diversión. La meta de Luigi & Spaguetti, salvar a la tierra de una invasión alienígena nada deseable.











zarte por el suelo sin ser rozado por tus enemigos. Algunas de ellas, las verás claramente, pero otras están tan bien escondidas, que son imposibles de distinguir debido a que se encuentran fundidas con el resto de la estructura. Sólo sabrás que existen cuando, al andar sobre ellas, comiencen a elevarse, bajar o moverse hacia los lados. Sólo ellas, van a darte la posibilidad de llegar a los sitios más dificiles, que serían inaccesibles de otro modo.

Y por último, contamos con la inestimable ayuda de Spaghetti, que nos salvará de una muerte segura por fracturas, ya que sólo nos va a ayudar en las caídas difíciles, como dije antes.

Puedes ayudarte para jugar, del teclado o del joystick. Es del todo indiferente, ya que, de cualquiera de las dos formas, el juego es fácil de controlar.

El único problema es que, para poder funcionar, el juego necesita un AT de 12Mhz o superior, 1 Mb de RAM o más y un disco duro con, al menos 3.4 Megas libres.

En cualquier caso, en su escueto libro de instrucciones, vienen soluciones a posibles problemas que puedan aparecer aunque tengas un ordenador que se corresponda con aquellas características.

Vistos ya todos los aspectos del tema que nos ocupa, tan sólo me queda decirte una cosa: [Ahora puedo] ¡¡ NO LO PIENSES MAS Y DIVIERTETE CON UNO DE LOS HEROES MAS GRACIOSOS DE NUESTRA ERA MODERNA !! FINALITALICO.

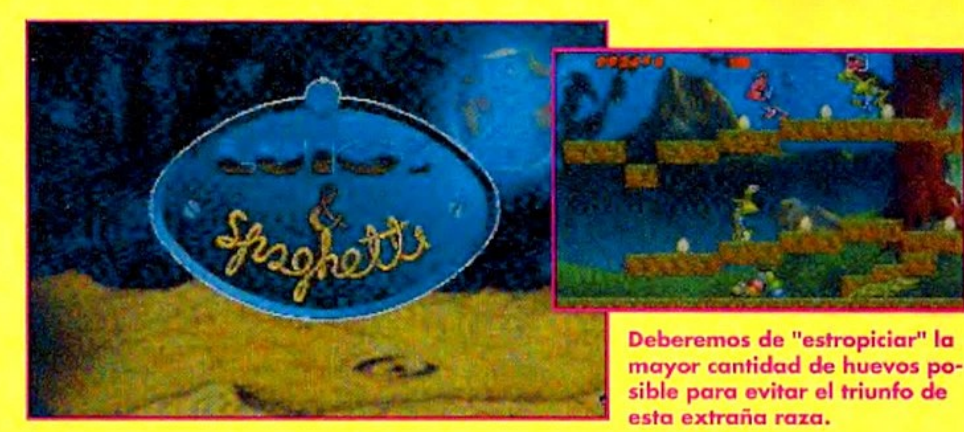
Se trata de un simpático juego con la configuración de los clásicos "de marcianitos". La vuelta a uno de los sistemas de juegos para ordenador, que ya habia caído un poco en el olvido. Sus divertidos gráficos y personajes, hacen que sea una pasarela de color y divertimento. Es, sin duda alguna, una relajante aventura, dirijida a aquellos que, hartos de los innumerables rompecabezas, pantallas imposible de terminar o juegos que parecen concebidos para mentes privilegiadas, sumamente dificiles y retorcidos; desean disfrutar simplemente por el placer de jugar sin más. Es sencillo su argumento, aunque no descarta el nivel de dificultad creciente a medida que nos vamos adentrando en las diferentes etapas.

Sinceramente, creo que Luigi & Spaghetti, aparece en un momento en el cual, saturados de simuladores, arcades infinitos, libros igualmente extensos de instrucciones, dilemas insospechados aparentemente sin solución, etc etc...

Necesitamos saborear un clásico que hará las delicias de los pequeños y relajará las ajetreadas mentes de los mayores. Un juego, en suma, divertido y con sentido del humor. Algo que realmente se agradece. Una ráfaga de aire puro.

José Villalba Medina.

Ahora puedes romper cientos de huevos... sin que tu madre te regañe por ello.



Deberemos de "estropiciar" la mayor cantidad de huevos posible para evitar el triunfo de esta extraña raza.













OK 84%

Jugabilidad :	90
Gráficos :	90
Sonido :	75
Originalidad:	75
Movimientos :	90



MICHAEL JORDAN IN FLIGHT™

Deportivo

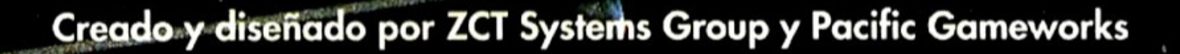
Sumérgete en el futuro de los juegos. Te ofrecemos un vídeo digitalizado en exclusiva de Michael Jordan mediante la tecnología Video-Sim™.



Auténtico baloncesto de 3 contra 3 con jugadas y estrategias diseñadas por el mismísimo Michael Jordan. Intenta mantener el tipo frente a 32 competidores sacados del mundo real.

Disponible en PC







DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40

- OK Pasarela: SPACE CRUSADE
- Compañía: GREMLIN.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND.

Para todos aquellos que os gustó el magnífico programa de Gremlin, «Hero Quest»; el mismo equipo de programadores ha diseñado el programa que nos ocupa en esta ocasión. Supera a su predecesor en un montón de detalles, pero tal vez el más importante, es que abandona la ambientación medieval, para situarse, en la no menos atrayente, de las guerras entre imperios galácticos.





AVENTURAS










¿UN JUEGO DE ROL?

Obviamente, si nada más empezar, ya dejamos claro que es un sucesor del «Hero Quest», debemos clasificar al «Space Crusade», como un juego de rol, y eso es lo que es. Si frecuentemente asociamos con programas de rol, juegos donde nos podemos enfrentar a malvados magos, tontas princesas a rescatar, y príncipes todo-terreno, la mayoría de las veces tendremos razón, pero cuando nos enfrentemos a este magnífico trabajo que Gremlin nos ha presentado, ya podemos empezar a cambiar las ideas y esquemas que teníamos sobre el tema.

Lo que el juego nos propone, no es nada más ni nada menos, que la expulsión definitiva de nuestra galaxia, de una raza guerrera que intenta perjudicar todo lo posible a nuestro planeta. Para ello, se cuenta con una especie de "supersoldados", que estarán bajo nuestro control, y que con su fuerza y nuestra habilidad, deberán cumplir una serie de misiones, para lograr nuestro objetivo.

«Space Crusade» comparte junto con la inmensa mayoría de sus programas hermanos, características tales como: un grupo a quien manejar y la posibilidad de aumentar nuestras habilidades según vayamos cumpliendo misiones. A ello se añade el elemento estrategia, en este caso más fuerte que para otros juegos. Y es aquí donde tal vez el principiante en este mundillo del "rol", puede sentirse más confundido, ya que el desarrollo del programa es algo monótono, pues los combates con los alienígenas no son en tiempo real, y debemos esperar a que el bando contrario, que maneja nuestro ordenador, haga sus propios movimientos, como si lo que viéramos en la pantalla, no fuera más que una "partidita" de ajedrez.

PARA LOS LINCES

En cambio, si alguno de vosotros, ya es un lince en este tipo de programas, pasarse a «Space Crusade» será toda una agradable sorpresa, pues incorpora un montón de novedades.

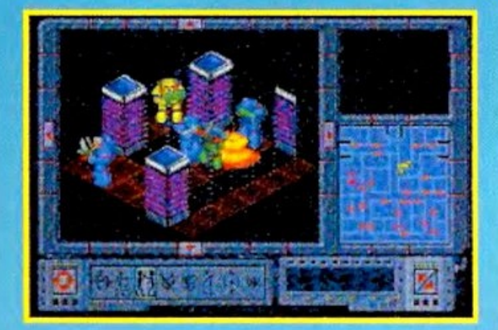
Para empezar, la gran variedad de misiones a elegir. Aunque el escenario sea muy parecido entre todas ellas, los gráficos están bien conseguidos, y las escenas 3D que aparecen de vez en cuando, poseen una buena animación. El programa nos brinda la posibilidad de suprimirlas, para que haya una mayor fluidez en el desarrollo de la aventura.

También es importante, una acertada elección de las armas, y órdenes que podemos dar a nuestros soldados. El tipo de arma deberá estar en consonancia con el equipo que hayamos escogido. Tenemos 3 fuerzas a nuestra disposición, lo cual significa que pueden jugar hasta 3 personas. Una detrás de otra, y después el turno del ordenador, y es que «Space Crusade», parece la perfecta adaptación de un juego de mesa.

Según vayamos finalizando misiones, la dificultad de éstas se incrementará considerablemente, lo que nos obligará a usar nuestras mejores dotes estratégicas y la cooperación con nuestros compañeros, aunque en algunas ocasiones, también deberemos luchar contra ellos para asegurar nuestra propia supervivencia, lo que nos proporcionará el placer de machacar a nuestros propios amigos, cosa que pocos programas nos permiten hacer.

Si damos un aprobado general a los gráficos del juego, el sonido se merece una nota un poco más alta. Y es que como viene siendo norma, todos los programas van

N EL INFINITO













acompañados de una bonita melodía que nos hace meternos más y más en el juego, aunque se echa en falta algunos efectos sonoros, por lo menos con tanta calidad como los de la pantalla de presentación.

Para finalizar la parte técnica, aconsejaros que os leáis detenidamente el manual. Además de proporcionarnos información sobre el violento futuro que nos espera, nos indicará todas las funciones de los menús y opciones que aparecen, que dicho sea de paso, son de fácil manejo, y no presentan ningún problema.

ALGUNOS CONSEJOS PARA JUGAR

Ha llegado el momento de que os comentemos algunas que otras peculiaridades del juego para que os entonéis correctamente frente a lo que se os avecina.

■ Antes de abrir cualquier puerta, utiliza frecuentemente tu radar, y desarrolla la estrategia a seguir. Tienes tiempo de sobra para hacerlo.

■ Procura distribuir bien a tus soldados. Incluso en los niveles más fáciles, un ataque frontal será desastroso para tu grupo.

■ En el modo de varios jugadores, procurad rodear al enemigo en una habitación, si os desplegáis, aumentarán los problemas geométricamente.

■ Hasta que cojáis el "truquillo" al juego, empezad a jugar con los equipos ya creados por el ordenador. Un equipo mal seleccionado es un equipo muerto.

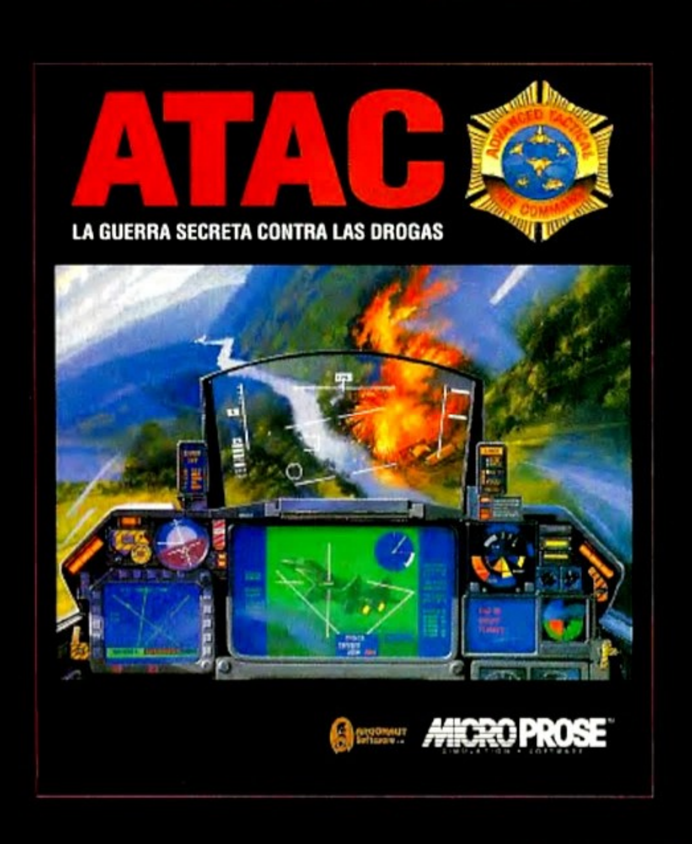
Bueno, espero que tras estos pequeños consejos, liquidar alienígenas será una tarea más sencilla, y tal como he observado antes, este programa esté más indicado para expertos "roleros" que principiantes, pero lo que es seguro es que te divertirás como no lo habías hecho nunca.

ANGEL FCO. JIMENEZ CALVO

OK 82%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	80
Sonido :	85
Originalidad:	80
Movimientos :	80

NERVIOS DE ACERO



LA GUERRA SECRETA CONTRA LAS DROGAS



PARTE SIMULADOR, PARTE ESTRATEGIA



ENEMIGO SECRETO: Las plantaciones de cocaína. Evita la producción de droga y destruye los centros de producción.



GUERRA SECRETA: Contra las drogas. Te será difícil derrotar a los barones de la droga, porque ellos te estarán esperando.



FUERZA SECRETA: La tuya. Ponte al mando de un cuerpo de élite, controlando F-22 y Apache Gunship, y estudia y ejecuta planes de batalla, en escenarios en 3D con colinas, carreteras, ciudades y plantaciones.

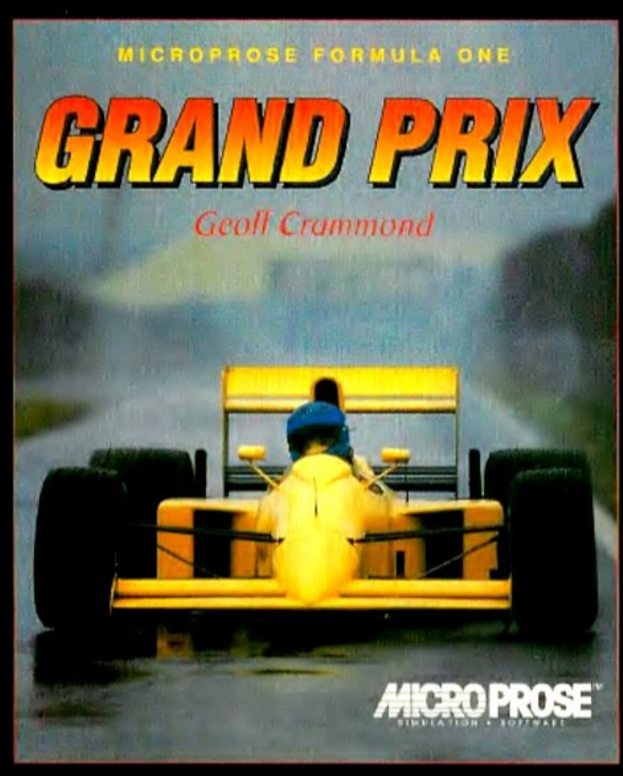


Pantallas versión IBM PC

EL UNICO SIMULADOR COMPLETO DE GRAND PRIX DE FORMULA UNO







- *Ningún otro juego ha logrado simular tan realmente tanto las vistas como los sonidos de un verdadero Grand Prix.*
- *Una visual completa de cada coche te permite observar la acción desde cualquier punto de la pista.*
- *Toma tu posición en la línea de salida entre los 35 pilotos de 18 equipos compitiendo por 26 puestos.*
- *Todas y cada una de las 16 pistas internacionales de Grand Prix han sido recreadas en 3D con gran precisión.*
- *No es válido decir que es un simulador más realista, exacto y con grandes dosis de adrenalina. Es extraordinario. Increíble. Grande. Un fenómeno.*



SERRANO, 240
28016 MADRID
Tel.: 458 16 58



OK PC Pasarela

- OK Pasarela: *TROLLS*
- Compañía: FLAIR SOFTWARE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUNDBLASTER.

Trolls

Como en los cuentos de hadas, tras sonar las doce campanadas, la vida se convierte en fantasía y un pequeño juguete, un troll, pasará de ser un trozo de madera a convertirse en un héroe que rescatará, gracias a ti, a muchos bebés extraviados. Anímate y convierte la realidad en fantasía aunque solo sea por unas horas ..... tras las doce de la noche.





DESPUES D







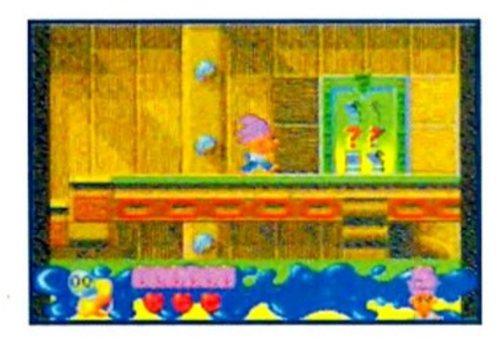


Dentro de un mundo de violencia y maldad, donde todas las cosas se hayan manchadas de una forma u otra y donde muchos videojuegos reducen su acción a reproducir este ambiente, aparece un soplo fresco de aire joven. Trolls es el juego. En un mundo de fantasía y colorido totalmente idealizado, se desarrolla la vida de un muñeco que cambiará su papel, de ser un juguete a ser un héroe. Nos encontramos con un muñeco saltarín, que solo con tu habilidad y un yo-yo mágico deberá rescatar bebés extraviados y devolverlos sanos y salvos a su casa.

EL TALLER

Pero la historia de este muñeco es difícil de imaginar en el mundo en que vivimos habitualmente. Por ello cierra los ojos y deja volar tu imaginación. Piensa en un mundo totalmente irreal, que no se parezca en nada a ninguno que conocemos, en que los personajes no sean ni del futuro ni del pasado.

Imagina un paisaje en que el vuelo de los pájaros por el horizonte se confunda en su belleza con el paraje que sobrevuelan. Donde blancas nubes por encima de las montañas contrastan con un arco iris que emerge lentamente de la nada y refleja su colorido en un lindo río que fluye bajo una fina capa de hielo. En una casa solitaria con una larga historia a sus espaldas se vislumbra un cartel, que en cualquier parte del mundo despierta la ilusión de los niños, y con grandes letras verdes se destaca la palabra "JUGUETES". La blanca nieve que cae suave sobre el terreno completa este lindo paisaje. Este es el marco que nos podemos encontrar nada más arrancar el juego y no es más que el hogar de un viejo y cansado juguetero que mantiene con su trabajo la ilusión de muchos niños. Es un taller con múltiples herramientas y estanterías repletas de juguetes. En él y tras una dura jornada de trabajo, el juguetero coloca las herramientas, recoge las virutas de las maderas anteriormente talladas y observa con cariño todos los personajes que le vigilan desde el silencio de su carne de madera y que más adelante conseguirán la sonrisa de alguna criatura. Soldados, muñecas, peonzas de madera, aviones, coches, graciosos animales y tantos otros juguetes y además un Troll. Un pequeño Troll de madera que en su día obtuvo cambiándoselo a un niño pequeño







FANTASIA
E LAS DOCE

por una peonza saltarina. Las chispeantes llamas de la chimenea crean imágenes extrañas sobre la oscura habitación.
El juguetero bosteza, se despide de sus juguetes y se pone el gorro de dormir. Coge una vela y dirige su figura encorvada hacia las escaleras, que le llevarán hasta su habitación. La jornada ha terminado.

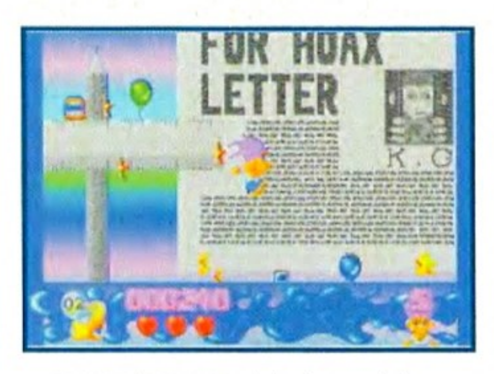




LA MAGIA DE LA NOCHE

Transcurre un breve tiempo en la oscura habitación. De pronto, el silencio de la noche se rompe. Se escuchan doce campanadas que resuenan en toda la polvorienta casa. Entonces, el reloj bosteza, parece que también quiere dormirse .... y por fin lo hace. El tiempo se para y comienza la magia. Se nota un instante de tensión. Parece que el Troll sabe que va a ocurrir algo. Está solo en la estantería y nota como, de repente, la nieve deja de caer y no se oye nada. En ese momento los ojos del Troll se abren, comienza a respirar y sale corriendo sobre el estante en que estuvo inmóvil durante tanto tiempo. Llega a una habitación mágica en la que encuentra varias puertas muy extrañas. No sabe donde darán, que le esperará si se atreve a cruzarlas. Es, en cierto modo, una invitación a lo desconocido, a la aventura. Se para e intenta decidir si continúa o no. Se pregunta que le acechará, que nuevos mundos y sorpresas le esperarán y cual es el motivo de que todo esto suceda. De pronto escucha una voz que le dice: "hoy te vas a convertir en un héroe, pequeño Troll". Después la voz le explicó su misión y le comentó sus nuevas capacidades : Puede volar, nadar y balancearse con un yo-yo mágico explotando globos a lo largo de su camino.







COMIENZA EL JUEGO

Ha llegado el momento de que ayudemos al Troll a conseguir su objetivo. Tus reflejos y la habilidad que demuestres en tus movimientos serán vitales para llegar al fin que perseguimos.

Pasamos las pantallas de presentación y nos encontramos con el Troll al que dirigiremos en esta aventura. Si recorremos la pantalla con la mirada observaremos que existen unos indicadores, que nos serán de gran ayuda para esta misión, y que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Estos son los siguientes:

- Un bebé ficticio que nos dice el número de bebés recogidos hasta ese momento.
- La puntuación.
- Corazones. Están debajo de la puntuación, son tres y si somos golpeados por algún monstruo irán desapareciendo. Cada tres corazones que perdamos nos quedaremos sin una vida.
- BONUS/BOGUS. A lo largo del juego iremos recogiendo una serie de letras con las que debemos formar las palabras BONUS y BOGUS, lo que determinará el siguiente nivel en el que jugaremos.
- Indicador de vidas.

Una vez rescatados todos los bebés que nos pide la pantalla y después de juntar las letras de BONUS/BOGUS nos aparecerá un mensaje en que se nos pedirá que encontremos la parada-cerdo.
Cuando la encontremos aparecerá un cerdo alado volador llamado Pigasus que nos llevará al siguiente nivel.

Veamos las cosas que nos iremos encontrando. La primera pantalla sirve para seleccionar el nivel en que comenzaremos a jugar. Veremos unas puertas en que se verá la silueta del mundo que encontraríamos si la atravesáramos. Estas son las puertas de nivel. También existen las puertas de bonificación.
Estas tienen signos de interrogación en ellas y solo podremos atravesarlas después de haber completado un nivel. Hay una puerta de bonificación correspondiente a cada puerta de nivel y situada cerca de ella.

A lo largo del juego podremos recoger un yo-yo mágico que podremos utilizar para derrumbar muros y ladrillos, así como para balancearnos en las plataformas. Además del yo-yo podremos encontrar cuatro tipos de objetos dentro de los niveles. Estos son los bebé-trolls, los globos, objetos que nos otorgan poderes especiales y objetos de bonificación. Los bebés trolls tenemos que irlos cogiendo en el número que nos indique el nivel para pasar al siguiente. Los globos al cogerlos nos explotarán y saldrán objetos de ellos que deberemos recoger antes que desaparezcan. El color de pelo de un Troll es morado, pero cambia cuando recogen estos objetos.
Existen diversos objetos que te darán poderes especiales durante un tiempo limitado. Estos objetos son la bola aceleradora, el escudo, la bola y la cadena, las alas, cerveza, los zapatos muelle y el despertador. Otorgan poderes como proteger de los monstruos, volar por el nivel, saltar el doble y otros que descubrirás tu solo cuando juegues.

Nos podremos encontrar también amigos que nos facilitarán las cosas. Por ejemplo, el elefante nos permitirá volver al punto donde le vimos en el caso de que nos maten. El conejo blanco con gafas de sol nos dará la opción de continuar la partida por cada conejo que nos encontremos. Hay alguna otra cosa que no os descubriré para que podáis disfrutarlo.







LOS NIVELES

Nos encontraremos cinco niveles que representan cinco mundos diferentes y que nos depararán jugosas sorpresas.

LA TIERRA DE LA SODA DE CEREZA nos hará disfrutar de un refrescante descanso que apagará nuestra sed mientras se desarrolla un gran duelo entre nosotros, el Troll y líquido rosa que nos hará demostrar nuestra habilidad. Encontraremos excitantes criaturas como Anguilas eléctricas, medusas, pulpos, icebergs flotantes, rodajas de naranja y limón, etc.

En LA TIERRA DE LAS ATRACCIONES daremos un paseo por el parque de atracciones local. Es lo más divertido que un Troll puede pedir. Contiene todas las atracciones imaginables. Hay que tener mucho cuidado con las hamburguesas, los perritos calientes, las manzanas de caramelo y el algodón de azúcar o nos darán algún susto inesperado.

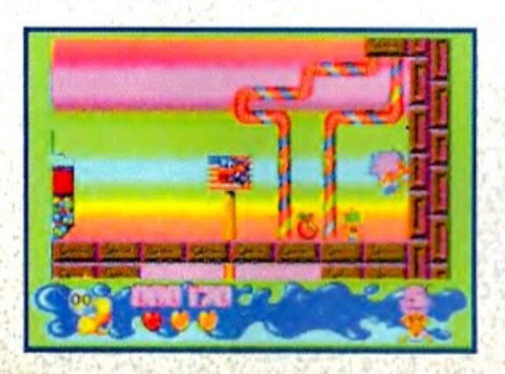
LA TIERRA DE FABULA convierte la fantasía en realidad, Castillos mágicos, Cascadas y otras maravillas configuran un mágico escenario en que nos encontraremos a las Abejas asesinas y otros personajes siniestros.

LA TIERRA DE LOS JUEGOS DE MESA es uno de los panoramas más surrealistas y variopintos con que nos encontraremos. Descubriremos que no se debe confiar el dinero a un Troll caprichoso.

En LA TIERRA DE LOS DULCES el hada golosa vuelve en si. Nos moveremos entre judías de chocolate, cañas de azúcar, cucuruchos de helado, etc.. Sin embargo, no hay que ser demasiado goloso, ya que de lo contrario .... bueno, ya lo verás.

Medioslandia/ Noticialandia.

Como verás al jugar, este juego te ofrece una nueva dimensión para que goces. Es un juego dentro del juego. Disfrútalo.



HAY QUE TENER EN CUENTA

• Hay muchos tipos de objetos. Ten mucho cuidado y averigua si son positivos o te quitan vidas antes de tocarlos, de lo contrario te matarán repetidamente.

• A los 5.000 puntos te darán una vida extra.

• Los elefantes nunca olvidan y los conejos blancos te traerán suerte.

• Para sobrevivir en la tierra de la soda de cereza hay que mantener la reserva de oxígeno a tope, recogiendo globos que tengan burbujas de aire.

Ten cuidado con lo que coges y hazlo con inteligencia.



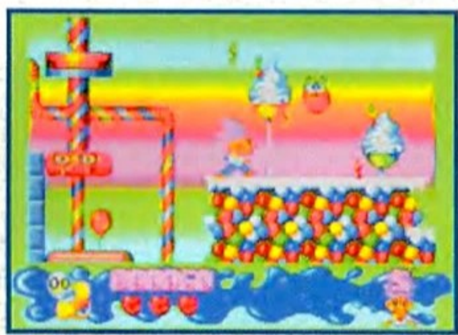
CONSEJOS

Explora totalmente los niveles y podrás obtener buenas recompensas. No rompas lo primero que encuentres.

Recuerda que el yo-yo es el mejor amigo de un Troll. Puedes usar las cabezas de los monstruos como trampolín. Localiza cuanto antes los elefantes y las paradas-cerdo.

COMENTARIO

Hacía mucho tiempo que no encontraba un juego tan original y complejo al mismo tiempo. Basado en el arcade de siempre, se desarrolla con unos preciosos gráficos en los que destaca el intenso colorido de los personajes y panoramas, así como la facilidad y buena movilidad de los personajes. Esta intensidad lejos de molestar lo convierte en un juego llamativo y que puede hacer disfrutar como un enano a cualquiera que se ponga delante de él. Por otra parte, la historia, al alejarse del mundo de violencia que vivimos en todo tipo de juegos, sirve para desatar la imaginación y preservar la fantasía de los jugadores. Además tiene una gran complejidad por la gran diversidad de objetos con los que uno debe pegar el ojo al ordenador,





prestando máxima atención ya que de lo contrario podemos perder una vida con toda facilidad. En resumen, una bonita historia, bien desarrollada en un juego (que puede resultar adictivo muy fácilmente) y con una extraordinaria presentación gráfica.

LUIS VILLAR.



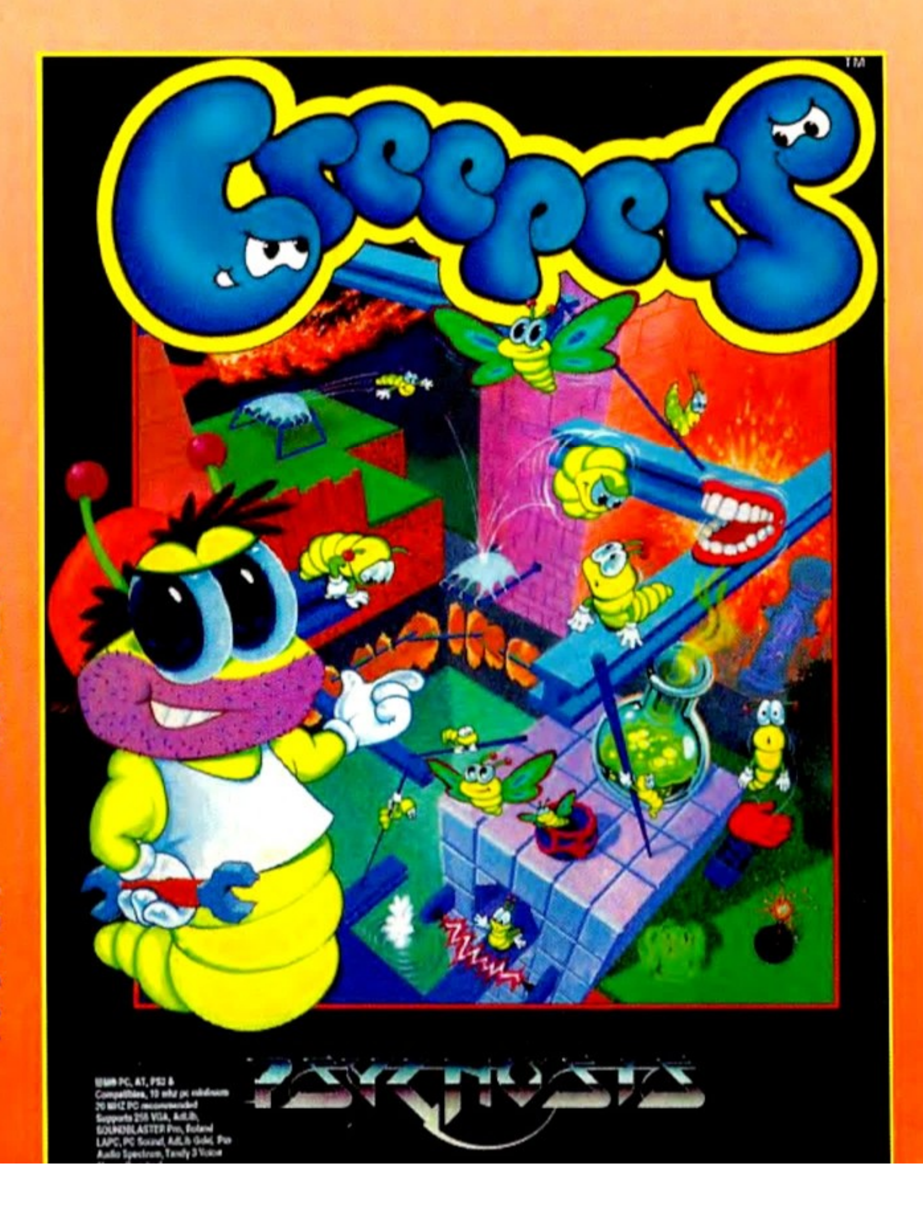
Jugabilidad :	90
Gráficos :	95
Sonido :	70
Originalidad:	95
Movimientos :	85



- OK Pasarela: CREEPERS
- Compañía: PSYGNOSIS.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNBLASTER, ROLAND LAPC, PC SOUND, ADLIB GOLD, PRO AUDIO SPECTRUM, TANDY 3 VOICE.

UNA VIDA DE GUSANOS

Experimentar con la vida es el reto de cualquier ser humano. Saber valerse como gusano puede resultar bastante más difícil. Sin embargo, dirigir los destinos de una serie de gusanos puede ser tan entretenido como se propone en este sencillo y agradable juego.



Desde la aparición en 1991 de los archifamosos «Lemmings», Psygnosis ha intentado encontrar unos personajes que mantuvieran el listón que tan alto habían conseguido colocar. Para ello, dos años después, y manteniendo una filosofía calcada de la anterior han creado para todos nosotros unos nuevos seres denominados «Creepers».

COMO SI FUESEN HERMANOS

Esta vez se trata de una comunidad de verdes gusanitos que deben, al igual que sus hermanos de dos patas, sortear los diferentes obstáculos que cada escenario les propone. Ayudados por una serie de herramientas, tendremos que hacer llegar a los pequeños animalitos a su destino y poder así llegar a convertirlos en gráciles mariposas.

NIVELES, DIFICULTADES Y MUCHAS HERRAMIENTAS

La fórmula como véis no es original, pero el resultado obtenido es muy satisfactorio. Una gran cantidad de niveles en los que poco a poco la dificultad va "in crescendo" al igual que el interés, ya que si al principio parece demasiado facilón, no es otra cosa que un pequeño entrenamiento para los que después nos vamos a encontrar.

Desarrollado en cuatro modos de dificultad: Fácil, Moderado, Avanzado y Brutal; encontramos a nuestra disposición hasta 70 niveles totales.

Para ello contamos con herramientas que facilitan a los gusanillos su deambular por el escenario, como rampas de subida o bajada tanto a izquierda como a derecha, trampolines elásticos para saltar, un icono en forma de raqueta para "animarlos" en su lento caminar, bombas para allanar en ocasiones el abrupto terreno, etc... Además, y como las dimensiones físicas de la pantalla del ordenador no dan para más, se ha habilitado una serie de cámaras con las que poder visualizar el paseo de los gusanos, así como otra que permitirá situarla en el lugar que escojamos. Por si todo ello fuera poco, si logramos finalizar cada nivel, se nos mostrará el password que nos permitirá continuar posteriormente sin tener que volver a realizar los niveles anteriores.

ANTE TODO SENCILLEZ

La instalación del juego es muy sencilla y bastará con indicar cuales son los dispositivos con los que cuenta nuestro sistema, como son el tipo de tarjeta gráfica y el dispositivo de salida de audio, así como la unidad de disco duro donde vamos a instalar el juego. El método de protección es la consabida ruleta o rueda de password, careciendo de otros métodos de protección de copia por software.

LAS HERRAMIENTAS

Vamos a intentar explicaros en la medida de lo posible, cada uno de los accesorios con los que nos encontraremos y su correspondiente uso.

LA RAQUETA: Posiblemente será una de las más utilizadas, y servirá para "dar una palmadita de ánimo" a los gusanos para hacerles botar de manera que consigan alcanzar lugares que serían inalcanzables arrastrándose.

LAS PLATAFORMAS: Utilísimas para poder "tapar" aquellos lugares (ríos subterráneos, de lava, abismos) que pueden resultar letales para los pequeños devoradores de plantas.

LAS RAMPAS: Colocarlas adecuadamente supone un alto porcentaje de efectividad.

Caundo los gusanos ruedan alegre e inconscientemente debes guiarlos hasta el lugar adecuado. Permiten controlar el sentido y la orientación de tan minúsculos animales.

LOS MUROS: Similares a los anteriores pero con un sentido diferente, evitarán que se precipiten hacia lugares no deseados, o simplemente aplaque sus ansias rodadoras.

VENTILADORES TERRESTRES: Forzarán o impedirán un sentido de marcha. Recordar que los gusanos no saben donde van y somos nosotros los encargados de dirigirles.



VENTILADORES SUBMARINOS: Igual que los terrestres, solo que se emplearán cuando el escenario se desarrolle en el agua.

LOS IMANES: Paralizan o elevan a nuestros simpáticos protagonistas mientras estén activos. Muy útiles cuando deseemos hacer esperar a nuestros amigos mientras otro u otros estén preparando el terreno por el que posteriormente van a avanzar.

LAS BOMBAS: No todo son desniveles o pistas de aceleración desenfrenadas, en ocasiones será necesario buscar nuevos caminos por los que atravesar, y es aquí donde las bombas se hacen imprescindibles para crear o deshacer caminos.







"Creepers" nos proponen una serie de entramados y laberintos que guardan cierto parecido con unos seres ya famosos, los "Lemmings".



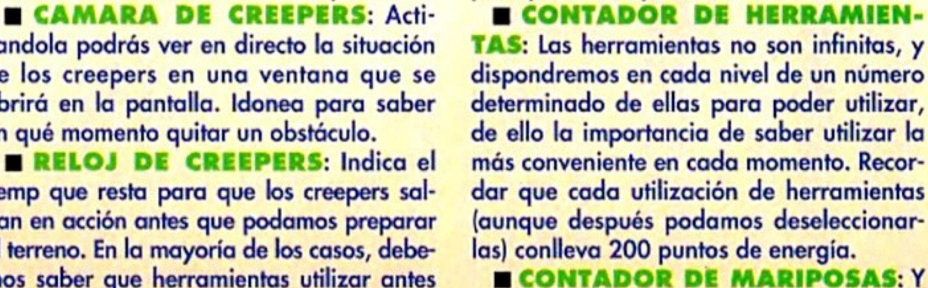


● **LOS TRAMPOLINES**: Imprescindibles para llegar a destino. Muy recomendables para llegar al nido, aunque a veces resulte difícil su colocación, ya que el bote de los gusanos es a veces impredecible.

LOS INDICADORES

Además hay otros elementos que deben ser comentados debido a su importancia dentro del juego.





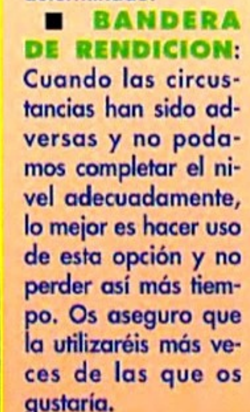
■ **ENERGIA**: Se comienza cada nivel con una energía de 5000. Se deduce por cada segmento 100 unidades, por cada herramienta 200. Se puede finalizar un escenario con energía en tre 5000 y 100, pero con menos se deberá volver a intentarlo de nuevo, dando el nivel como incompleto.

■ **CAMARA DE CREEPERS**: Activandola podrás ver en directo la situación de los creepers en una ventana que se abrirá en la pantalla. Idonea para saber en qué momento quitar un obstáculo.

■ **RELOJ DE CREEPERS**: Indica el tiemp que resta para que los creepers salgan en acción antes que podamos preparar el terreno. En la mayoría de los casos, debemos saber que herramientas utilizar antes que los gusanitos hagan acto de presencia.

■ **CAMARA ESTATICA**: A diferencia de la cámara de creepers, esta cámara podremos situarla en un lugar determinado del escenario, donde más nos convenga y poder seguir así las evoluciones en un punto determinado.





■ **BANDERA DE RENDICION**: Cuando las circustancias han sido adversas y no podamos completar el nivel adecuadamente, lo mejor es hacer uso de esta opción y no perder así más tiempo. Os aseguro que la utilizaréis más veces de las que os gustaría.

■ **HUELLA DE PAUSA**: Es altamente recomendable comenzar cada una de las fases del juego paralizando el reloj con esta opción para poder "reconocer el terreno" por el que deben pasar nuestro amiguitos. Saber de antemano cual va a ser nuestra estrategia a seguir a lo largo del escenario presente será fundamental para poder completarlo.

■ **CONTADOR DE HERRAMIENTAS**: Las herramientas no son infinitas, y dispondremos en cada nivel de un número determinado de ellas para poder utilizar, de ello la importancia de saber utilizar la más conveniente en cada momento. Recordar que cada utilización de herramientas (aunque después podamos deseleccionarlas) conlleva 200 puntos de energía.

■ **CONTADOR DE MARIPOSAS**: Y como este es el fundamento del juego, debemos saber en cada nivel el número de mariposas que debemos rescatar en cada uno. Si el número de gusanos disponibles es inferior al de mariposas que nos quedan por rescatar es mejor comenzar de nuevo el nivel, pues nuestros esfuerzos ya no servirán para nada.

■ **CONTADOR DE GUSANOS**: Indica la cantidad de gusanos que han salido en el escenario.

■ **EL PROFESOR**: Da pistas sobre la manera más conveniente de completar cada nivel, aunque a veces no lleguen a servir de mucho.

POINT Y FINAL.

Resulta entretenido, jugable e incluso agradable. No pienso que llegue a desbancar a los Lemmings, pero ya se sabe que aunque nunca segundas partes fueron buenas (y este no es el caso, pero casi) los buenos ratos de ocio que estoy seguro que te harán pasar servirán para que mantengas a sus creadores en el podium que hace tiempo se supieron ganar.

ENRIQUE REX.







OK 88%

Jugabilidad :	92
Gráficos :	85
Sonido :	85
Originalidad:	90
Movimientos :	90


BEST
OF THE
BEST
CHAMPIONSHIP
Karate
Una fantástica simulación que te introducira en el mundo del Karate al más alto nivel. Práctica, elección de combates, 16 boxeadores de diferentes nacionalidades y estilos, sin olvidar "KUMATE", la famosa lucha callejera, exclusivamente para los mejores. ¡Animaciones impresionantes, con increible realismo!
BEST OF THE BEST
LORICIEL
LA PIRATERIA
PRO-IN
División SOFTWARE



- OK Pasarela: MEGA LO MANIA
- Compañía: UBI SOFT
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDMASTER, SOUNDBLASTER

LA TECNOLOGIA DEL ATAQUE

El Universo se extremece de nuevo y desde el mundo de los inmortales, se vuelven a lanzar gritos de conquista. Todo está dispuesto: el nuevo planeta, las almas a quien guiar, los oponentes que se disputan todo ello... tan sólo falta la guerra que incline la balanza por una de las cuatro razas.

Son cuatro los líderes inmortales que se disputan el planeta naciente. Un planeta de tantos, pero con la inmensa riqueza de tener habitantes que todavía no han encontrado quién guíe sus pasos en el difícil camino del progreso. La vasta extensión de agua sin continentes, que forma la superficie de este preciado planeta, tan sólo es perturbada por una gran cantidad de pequeñas islas, donde se encuentran las personas a quienes los líderes tienen que hacer prosperar para conseguir instituirles como única raza.

El primer soplo de inteligencia mostrado por la naciente cultura, marcó, como en otras ocasiones, el momento de llegada para los cuatro líderes. Lo primero que hicieron fue distribuirse en partes iguales a los hombres que viven en las islas, e instaurar las cuatro razas dependiendo del líder que las gobernó. Hecho ésto, eligieron cada uno de ellos una isla en la que comenzar su conquista y colocaron sus primeras fortalezas. Ya está todo preparado para la contienda y lucha por el control absoluto. Desde este momento no hay tregua ni piedad para los perdedores, lo único que importa es conseguir a toda costa el control total del planeta.

CIVILIZACION

Lo esencial para que una civilización consiga tener éxito en la batalla, son los avances tecnológicos, convirtiéndose en piezas clave para llevar a buen fin la partida. Las islas que se deben conquistar vienen agrupadas según la época a la que pertenecen, e irán apareciendo a modo de fases. El número de fases o épocas que se deben superar es de 9, con un total de 28 islas y en la última de ellas, denominada Mega lo Mania, tendrá lugar la batalla final.

Tanto las armas como edificaciones con que cuentas, deben ser construídas por las personas que componen tu raza. Las armas se dividen en dos grupos (defensivas y de ataque), y para construirlas tienes que contar con una serie de elementos localizados en los diferentes sectores de las islas. Los elementos no se pueden traspasar de un sector a otro. Esto influirá cuando tengas que ins-









A COMO BASE

MEGA LO MANIA™

UBI SOFT
Entertainment Software

Sensible Software

DRO Soft



talarte, pues tendrás que elegir bien el sector, atendiendo a la cantidad disponible de elementos que contiene, antes de ocuparlo.

La forma de recolectar estas materias primas puede ser: de modo manual (recogiéndolas del suelo), mediante una cantera a cielo abierto o con una mina (extrayéndolos del interior de la tierra). Pero estas formas de explotación dependen directamente del nivel tecnológico en que se encuentre tu raza, por ello, en la época que va desde el principio hasta el 3000 a.c., tan solo podrás recoger cosas que se encuentran esparcidas por el suelo y que solo requieren de la mano para conseguirlas.

Cuando pases de época y superes los 3000 a.c., ya podrás empezar con las explotaciones a cielo abierto, en las que encontrarás elementos mejores para la construcción de armas, y no será hasta superado el 900 a.c. cuando dispongas de la tecnología suficiente para construir





minas extractoras de elementos subterráneos. Para recolectar del suelo, no hace falta que destines personas, pues se realiza automáticamente, pero cuando se forme la primera cantera de explotación al aire libre, deberás asignar hombres para la extracción. Con los elementos subterráneos, además de necesitar un determinado número de mineros, precisarás de la construcción de una mina. Cuando consigas un nuevo elemento, éste pasará a manos de los inventores de que dispones y de sus mentes saldrán utilidades, siempre bélicas, para estos nuevos materiales. Una vez creado el nuevo diseño de arma, podrás empezar a producir, viendo como va disminuyendo una cifra color azul que indica las reservas de dicho elemento que quedan disponibles.



LOS ICONOS

El icono bombilla está destinado al trabajo de invención y una vez seleccionado, te muestra un informe sobre los ingenios que puedes empezar a desarollar con los elementos que tienes disponibles. También te sirve para poder indicar el número de ingenieros dedicados al diseño de cada nuevo invento. En el 1850 d.c. te será imprescindible la construcción de laboratorios para la generacion de nuevos artefactos, pues el nivel tecnológico de las nuevas armas, precisa de recintos con los útiles suficientes para permitir tu trabajo de experimentación. Con todo ésto, el icono de invención pasa a convertirse en un matraz (recipiente que se utiliza en los laboratorios para guardar liquidos) aunque con las mismas funciones que la bombilla.

Cuando se dispongan de nuevos diseños, aparecerá el icono esquema. Al selecionarlo, tendrás una relación con todos los inventos que has generado y los elementos que precisas para su fabricación.

Al principio los mismos diseñadores son los que construyen los nuevos objetos, pero con el transcurrir del tiempo precisarás de fábricas provistas con una serie de obreros especializados, a los que asignarás las diferentes tareas. Estas fábricas funcionan con un método denominado "serie de producción", consistente en asignar a cada fábrica un diseño, el número de unidades que se precisan de él y los trabajadores que se dedicarán a su producción.

Los procesos de extracción, invención y producción, necesitan un tiempo de realización que se te indica mediante un reloj blanco, que va haciendo una especie de cuenta atrás que concluye en el mismo momento que acaba la tarea en curso. El tiempo de realización depende del número de hombres encargados del trabajo. Como en numerosas ocasiones se requerirá bastante tiempo, además se cuenta con un acelerador del juego, el cual disminuye el tiempo de espera.



OBJETOS Y ARMAS

Entre los objetos que puedes diseñar también se encuentran los escudos, válidos para subsanar los daños que han sufrido (o para evitar los que puedan sufrir) tus fortalezas. En las épocas más modernas, podrás contar con un tipo de escudo que cierra un sector, del cual ya no podrá salir o entrar ningún hombre,(ni siquiera los tuyos) controlando su conexion o desconexion, a voluntad.

Las armas, como he dicho antes, se dividen en dos grupos: las defensivas y las de ataque. Las de defensa se utilizan en las cuatro clases de edificaciones con que se cuenta (torre, laboratorio, fábrica y mina). Para seleccionarlas se elige un icono con un arquero y aparecerán las armas defensivas que tienes disponibles segun la época y nivel tecnológico en que te encuentres, siendo éstas en orden cronológico: palo, lanza, arco pequeño, aceite hirviendo, ba-

EN LA ULTIMA ISLA TE JUEGAS TODO LO QUE HAS CONSEGUIDO









llesta, mosquete, ametralladora, bazooka, disuasor nuclear y lasers especiales. Su asignación se realiza con cada uno de los hombres que se encuentran en las torretas de la construcción elegida y pueden ser sustituidas en cualquir momento, cambiándolas por otras que tengas en tu almacén.

Las armas de ataque son: la piedra, el tirachinas, la pica, el arco grande, la catapulta, el cañón, el biplano, el caza reactor, el misil nuclear y el platillo volante. Con ellas podrás formar ejércitos, armando a un grupo de hombres y desplazándoles hasta sectores hostiles, que se encuentran dominados por otras razas. Para mandar un ataque sobre un sector enemigo, tendrás que pasar previamente con tu ejército por los sectores neutrales, hasta alcanzar el sector que quieras atacar, a no ser que cuentes ya con la suficiente tecnología como para disponer de armas voladoras, en cuyo caso podrás mandar ataques directos. Ten en cuenta que si durante la batalla decides retirarte moviendo el ejército a otro sector cercano en el que no se encuentre tu fortaleza, sufrirás un gran numero de bajas.

LA CONQUISTA

Para conquistar territorios que no estén en poder de nadie, es decir, neutrales, tan solo hay que desplazar un contingente humano hasta la zona e iniciar la construcción de una torre defensiva.

Tu objetivo principal es avanzar tecnológicamente lo antes posible, para así disponer de una supremacía militar sobre las otras razas, que te permita el acceder al máximo de territorios y así ir haciendo acopio de gran cantidad de recursos minerales y humano. La forma en que se incrementa el contingente humano disponible, consiste en tener torres defensivas con el mayor numero de personas posibles en su interior, pero en cada sector sólo se puede construir una sola torre de ahí la importancia de tener muchos sectores bajo tu poder.

En la última isla, Mega lo Mania, se librará una batalla de todos contra todos en la que los ejércitos enfrentados contarán con las mismas armas, convirtiendo en un factor clave para la victoria, el disponer en tus líneas de gran cantidad de soldados. Las hordas que aquí se disputan la gloria final, proceden de la época 9, en la que fueron crionizadas por los líderes, pero en el proceso de descongelación se sufren algunas bajas y, en consecuencia, no podrás contar con el mismo numero de hombres que tuvistes en la misma.

El juego en principio puede parecerte un poco complicado, pero en realidad te haces pronto con él y prueba de ello es que su manual no se asemeja en nada a los de otros juegos de estrategia que parecen un tomo del Espasa. La información en pantalla es constante y detallada, lo que facilita aún más tu labor de mando sobre la raza que debes hacer triunfar, para así apuntarte otro planeta más como victoria.

JAVIER MARTINEZ HERRANZ.

NO SE DESCARTA LA POSIBILIDAD DE ALIARSE CON OTRO EJERCITO

OK 76%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	75
Sonido :	70
Originalidad:	80
Movimientos :	75



- OK Pasarela: D-DAY
- Compañía: LORICEL
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, MCGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, MT32

El juego nos enrola en el Estado Mayor del Ejército que en su día ganó la batalla más importante de toda la Segunda Guerra Mundial. Dirigiendo las unidades aliadas, debes repetir e incluso superar los resultados de la misma, y todo ello en una frenética lucha contra el reloj, ya que se te da el mismo tiempo que se necesito históricamente.

D-DAY

PC 5 ¼ PC 3 ½	AMIGA	ATARI
DISK 3 1/2 - 1.44 MB EGA/VGA/MCGA 256 C DISK 5 1/4 - 1.2 MB EGA/VGA/MCGA 256 C ADMITE TARJETA DE SONIDO	REQUERE 1MB 500 500+ 600 1000 2000	ST STE

FUTURA

PROEIN

El "Dia D" fue el nombre clave con el que las fuerzas aliadas denominaron el espacio de tiempo transcurrido entre el 5 de junio de 1944 a las 23:30 horas y el 6 de junio a media noche. En él se decidieron muchas cosas, pues tuvo lugar un ataque definitivo a gran escala por parte de los aliados sobre las fuerzas alemanas, que ya a esas alturas de la Segunda Guerra Mundial y debido en gran medida a la intervención de los EE.UU. en el conflicto se hallaban bastante debilitadas, y que lógicamente, supuso el golpe de gracia para el ejército germano.

ATAQUE MASIVO

El plan era sencillo, un ataque masivo por aire tierra y mar que desbordase las mermadas tropas hitlerianas. El principal problema era trasladar al ejército aliado hasta los territorios invadidos, teniendo que elegir un lugar para el gran desembarco con el que daría comienzo toda la acción. La decisión final fue desembarcar en las costas de Normandía, concretamente en la zona comprendida entre las desembocaduras de los rios Orne y Vire. Para preparar el ataque, durante semanas se estuvo bombardeando los puestos defensivos alemanes para facilitar el avance aliado, pero no se sabe bien si por la incompetencia aliada o por la pericia en el camuflaje de

SAN
Y LA







los alemanes, se dejaron muchos bunkers intactos, que incordiaron a las tropas dirigidas por los generales Eisenhower y Montgomery.

La misión que se te encomienda es emular aquel combate y lograr de nuevo la victoria para los aliados. La breve introducción dedicada al "Dia D", olvida muchísimos detalles que también pasaron a formar parte de la historia de esta batalla, pero es suficiente para pasar a contar las características principales que forman el desarrollo del juego.

Al decir que muchos bunkers quedaron al 100% de su rendimiento, es de prever que una de tus misiones consistirá en acabar con ellos, pues de lo contrario el avance sería muy problemático. Para destruir bunkers se utilizan tanques en zonas cercanas al frente y bombarderos en zonas más de vanguardia, los cuales también acabaran con otros tipos de construcciones del ejército enemigo, tales como puentes, cuarteles, etc... preparando así el camino para las tropas de a pie y blindados.

INFANTERIA

La infanteria será quien fije realmente las nuevas posiciones para el frente según su emplazamiento, pues hasta que cada ciudad, pueblo o aldea no es ocupada por ella, no se considera como ganada al enemigo, aunque se halle totalmente asolada por ataques aéreos o de artillería. Por ello es de vital importancia contar con un cuerpo de infantería lo suficiente ducho en el arte de la guerra como para concluir exitosamente las misiones que se le encomienden, en el menor tiempo posible, ya que además, cuentas con un tiempo limitado para acabar la campaña.

Este es un juego de estrategia, pero en el que se da mayor protagonismo a las simulaciones de combate que a la parte de inteligencia militar propiamente dicha, siendo importantísimo dominar bien los cuatro tipos de acciones en las que tienes que tomar el mando de las armas y de los hombres, antes de entrar de lleno en la batalla del "Dia D".

Contaremos con un simulador de bombardero bastante simple, donde ni siquiera te encontrarás en la cabina del aparato, sino que verás la accion desde la cola del mismo o desde otra lugar que selecciones previamente, apareciendo la información relativa al vuelo en la parte inferior de la pantalla. Su manejo es muy sencillo y básico.

También entre las simulaciones aparece una dedicada a los paracaidistas que deberás lanzar sobre determinadas zonas. En ella un número de paracaidistas com-

GRE, SUDOR
AGRÍMAS





"D-Day" te pone al mando de todas las tropas aliadas en el día que cambió la historia del siglo.


FINAL MORNING EDITION
San Francisco Futura
INVASION!
Communique No 1
From Eisenhower
By WES GALLAGHER





prendido entre 1 y 10, saltarán desde un avión y tendrás que guiarlos hasta una zona indicada por tres hogueras. Los controles que permiten el manejo de los paracaídas, son muy fáciles de asimilar.

Por último, la infantería o soldados de a pie, son dirigidos desde otro simulador el cual te permite controlar los movimientos de un número variable de hombres dependiendo de la misión. Entre los tipos de soldados puedes encontrarte con médicos de campaña y con artilleros encargados del mortero, que deben ser defendidos con especial atención, ya que son de vital importancia para concluir satisfactoriamente las misiones.




FINAL MORNING EDITION
San Francisco Futura
INVASION!
Communique No 1
From Eisenhower
By WES GALLAGHER

EXPERIENCIA

Después de haberte hecho un experto en el manejo de estos simuladores, ya se puede pasar a palabras mayores y entrar en el modo "Overlord" para comenzar la batalla. Lógicamente aquí es donde se encuentra la parte de estrategia del juego. Te encontrarás situado, como en la mayoría de los programas del género,



Podrás controlar los movimientos de un número variable de hombres.







ante un mapa que refleja la zona y los objetivos del conflicto. En el juego se han intentado aumentar las posibilidades de concluir la batalla con una victoria más amplia que la lograda históricamente, incrementando el número de objetivos y la extensión de tierra donde tuvo lugar el combate.

El desarrollo del juego en modo estratégico consiste principalmente en el desplazamiento de las tropas, mandándolas sobre determinados objetivos o zonas donde se unan con otros contingentes para fomar gruesos de ejército mayores.

Estos desplazamientos no son tan fáciles como pueda parecer a primera vista y pueden estar dificultados e incluso imposibilitados por circunstancias tales como el encontrarse con puentes destruidos o zonas sin lugares para el aterrizaje de paracaidistas o que la distancia a cubrir necesite una inversión de tiempo superior al "Dia D". Constantemente tendrás acceso a una información dedicada a la situación de las tropas, indicándote la posición actual de la unidad, objetivo, combates ganados, etc.

Hay una serie de opciones o preferencias para adecuar el modo "Overlord" a tu gusto. Se pueden modificar nada más empezar el juego o durante la batalla y se dividen en tres grupos: las que afectan a tu ejército como qué tipos de combates se desean, la dificultad de los mismos, etc. las que afectan al Eje (decidir si la 2º division Panzer ataca o si se quiere controlar también al ejército alemán) y las que afectan a las simulaciones (el viento en los saltos de paracaidistas o la dificultad en los disparos de tus tanques) Cuando alcances un objetivo y se tenga que realizar un combate, se seguirán los siguientes pasos: en primer lugar el ordenador genera una propuesta de combate dependiendo de las preferencias elegidas para el modo "Overlord", dándote una breve información sobre el mismo, después se debe decidir si se acepta o rechaza el combate y por último si se decide combatir, pasar a tomar los mandos en alguna de las simulaciones, siendo éstas las que realmente decidirán el desenlace final del juego, pues de ellas y tu habilidad para dirigirlas, dependen los resultados de las batallas.

Los gráficos pasan sin pena ni gloria destacando mucho más el sonido, que podrás escuchar bastante bien por el altavoz interno, dentro de las posibilidades del mismo. Por lo demás, sólo queda decir que el modo estratégico no es excesivamente difícil y que puede servirte para que vayas entrando en el mundillo.

ANTONIO MARTINEZ HERRANZ.









El desarrollo del juego en modo estratégico, consiste principalmente en el desplazamiento de tropas sobre determinadas áreas para emprender acciones.


FINAL MORNING EDITION
San Francisco Futura
INVASION!
Communique No. 1
From Eisenhower



OK 80%

Jugabilidad :	83
Gráficos :	76
Sonido :	83
Originalidad:	79
Movimientos :	79



- OK Pasarela: BEST OF THE BEST
- Compañía: LORICiEL.
- Distribuidor: PROEIN.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, MT32.

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP Karate

LORICIEL

PROEIN

Las series de productos deportivos, siempre han despertado la atención de aquellos que, vista la imposibilidad de batir récords en la vida real, por fín podían conseguir logros inimitables frente a la pantalla de su PC y en casa, tanquilamente. Así nacieron programas de fútbol, atletismo, baloncesto, hockey, boxeo y un largo etcétera de opciones que nos convierten de la noche a la mañana en campeones de "algo".





KARATE A M

Desde tiempos inmemoriales, los combates cuerpo a cuerpo han sido la prueba evidente incompatibilidad entre la fuerza y la debilidad. Por dinero, por amor, por odio, por poder, han sido tantos los motivos que han llevado a enfrentarse a los hombres que, inexcrutablemente, el hecho tenía que tener un fiel reflejo en la sociedad de nuestros días. Obviamente, con el avanzar de los siglos, los sistemas de lucha fueron evolucionando paulatinamente, las técnicas se mejoraron, se inventaron las reglas, se construyeron nuevos códigos de honor, etc... Total, que se civilizaron de algún modo aunque, evidentemente, se seguía premiando al ganador y despreciando al vencido.

EL JUEGO EN SI

Lógicamente, ni Loriciel, ni Proein, su distribuidora en España, pretenden crear un ambiente de enemistad entre los futuribles y presagiables jugadores.

Tan sólo se debe pensar en una competición sana e imaginativa desarrollada sobre las ferritas del PC.

"Best of the Best" pretende ocupar un espacio importante entre los juegos de acción porque sí y los que van más hacía una simulación real del deporte que se persigue. El producto presenta todas y cada una de las opciones necesarias para lograr, progresivamente, convertirnos en un auténtico maestro en el durísimo arte del «kick boxing». La lista de competidores es amplia y cada uno de ellos maneja satisfactoriamente y en la medida de sus propias posibilidades, cada una de las estrategias que les han convertido en ganadores de algún que otro torneo.

Nosotros comenzamos desde el escalafón más bajo, como era de esperar, pero no por ello, estamos obligados a sentir miedo alguno.

AVANZANDO, QUE ES GERÚNDIO

Pasados los pasos preliminares de la protección y demás, nos encontramos frente a un menú que ocupa toda la pantalla y en el que están contenidas todas las opciones que podremos utilizar. Sencillo, todo ordenado, accesible y a la vista.

Se observan claramente los dos recuadros que representan a los diferentes contendientes, que podrán ser manejados por la CPU o por nosotros, es decir, existe la posibilidad de enfrentar a dos luchadores que combatirán bajo nuestra intervención o con la ayuda siempre inestimable del PC.

Al hacer la selección del combatiente que estará bajo nuestro mando, deberemos de tener en cuenta, la capacidad desarrollada gracias a los diferentes comba-



Si hay un motivo verdaderamente real para construir un producto de estas características, ese es el despierto sentido de competición, sano e imperturbable.

















tes en los que hayamos participado. Como era de esperar, no podremos seleccionar al «number one» porque aún no hemos desarrollado la capacidad y técnica suficiente como para hacer uso de toda sus sabiduría.

Ya te dijimos que había que empezar desde lo más bajo. Pulsando la opción de características del combatiente, podremos saber como andamos de fuerza, elasticidad, reflejos, etc... y seleccionar un oponente acorde con nuestra potencialidad. De este modo, ganándole en combate, podremos avanzar categóricamente hacia los siguientes escalones que se encaminan hacia el lejano combate final contra el campeón de campeones.



No podia faltar, como en todo combate que se precie, la chica que nos indique el nº de asalto al que nos enfrentamos. Como véis no se han perdido ningún detalle.

LAS TECNICAS DE COMBATE MAS PERFECCIONADAS DEL MOMENTO





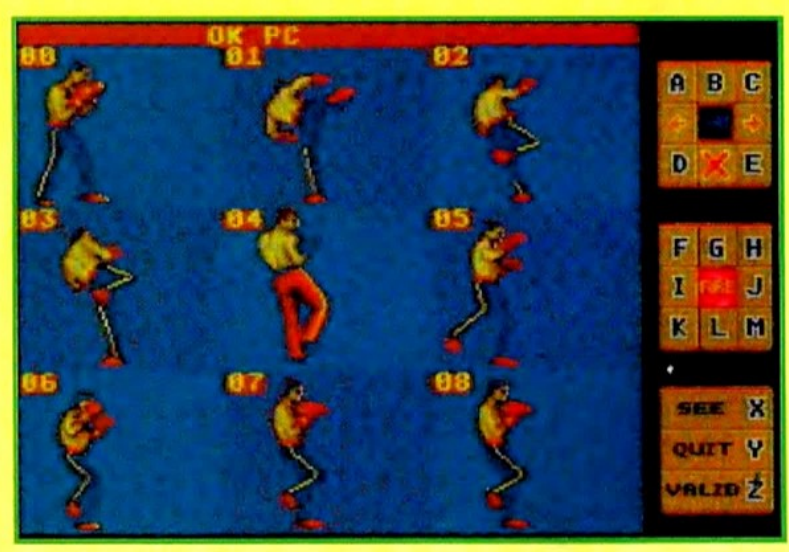
ENTRENAMIENTO

Otra de las opciones con las que contamos es el entrenamiento. Fundamental, si se quieren adquirir buenas técnicas de combate, para aumentar los porcentajes de preparación sin necesidad de realizar un amplio número de combates. Los tres ejercicios a realizar son simples y difíciles a la vez. En principio, habrá que solventar convenientemente unos saltitos de cuerda o "comba" para aumentar nuestra resistencia. Seguidamente, pesas, indispensables para adquirir una buena musculatura y lograr mejorar nuestra fuerza. Para finalizar la sesión habrá que enfrentarse a un aparato (recordad las peliculas de Bruce Lee) en el que deberemos probar toda la rapidez de nuestros propios reflejos, lo que será importante a la hora del intercambio de golpes en el ring.

La etapa del entrenamiento es importante repetirla de vez en cuando, pensar que un buen luchador basa un porcentaje muy alto de sus éxitos en la cantidad de horas de esfuerzo y entrega dejadas sobre esas cuatro paredes. Sangre, sudor y lágrimas, como digo alguien importante.







Dentro del amplio abanico de opciones que nos presenta el juego, existe una que nos permite seleccionar un golpe de entre una gran variedad. Posteriormente, podremos utilizar el citado golpe para sorprender al contrario.

AL COMBATE

Tras elegir cuidadosamente los parámetros referentes al combate en sí, tales como el número de rounds, tiempo de duración, máximo de caídas, etc... y una vez puesto en juego el título correspondiente, pasamos a lo verdaderamente interesante, el combate. Previamente, podremos seleccionar un golpe especial, de una tabla numerada que se presenta, que pueda sor-











prender al contrario en un momento dado.

Aquí estamos, sobre el ring, con las gradas llenas o vacías, dependiendo de la categoría en la que estemos combatiendo. El árbitro de la contienda, repasa uno tras otro los puntos que se refieren a golpes "prohibidos" y su correspondiente penalización. Sobre el cuadrilátero, dos líneas de cuatro focos cada una, penden sobre nuestras cabezas. Se irán apagando a medida que la contudencia de nuestros golpes vaya haciendo cumplida mella sobre nuestra anatomía. La chica se pasea con el cartelito del round correspondiente y una campana tañe, indicando el comienzo de la batalla.

No hay secretos, no debe haber dudas, tan solo hemos de combinar lo aprendido contra un spárring real. Los golpes de ataque habrán de ser tan buenos como los defensivos para optar a la victoria. Patada alta, gancho al estómago, directo al rostro del oponente y para finalizar un salto con golpe de "molino", concretado con un sensacional barrido. El enemigo yace sobre la lona y aunque parece imposible, se levanta tras una corta cuenta e inicia unos titubeantes pasos hasta que vuelve a coloarse frente a tí. Su indicador de resistencia, está reduciéndose vertiginosamente y debes aprovechar la ocasión para vencer por K.O.

Como suponemos que previamente habrás seleccionado la grabación de tus logros según avances en el juego, el siguiente adversario con el que deberás cruzar manos y pies, será un poquito superior pero, ¿Hay algo que te asuste?

CONCLUYENDO

"Best of the Best" está predestinado a situarse entre los grandes, tal y como lo han hecho otros productos dedicados a la simulación deportiva. Por su buenísima presentación gráfica, la perfecta construcción de los movimientos y la bien planeada distribución de la competición. El resto de alicientes los pondrán tu habilidad, destreza y buenos reflejos, fabricándote sin darte cuenta una adicción al «kick boxing» que te será muy difícil eludir.

Félix J. Físico Vara.









Un segu
de las fe

C.E.S.'93 WIN

Proseguimos con nuestro recorrido por los múltiples estánds que se dieron cita en Las Vegas donde, como ya se ha dicho, la tónica imperante ha sido el camino inexorable hacia el CD ROM.



ACTIVISION:

Esta es una de las compañías pioneras en el sector, pues lleva operando en Los Angeles, California desde 1979. En 1991, realizó un cambio significativo en cuanto a la filosofía de empresa y se crearon tres divisiones: Activision for Kids, encargada de la creación de productos educacionales para niños de 3 a 8 años; Activision, cuyo target es el mercado del videojuego comprendido entre jugadores de 8 a 18 años, un buen ejemplo es el simulador "F-14 Tomcat", y por último Infocom, para desarrollar productos de altísimo nivel para "videojugones" adultos, como el famoso "Leather Goddesses of Phobos 2".

"Rodney's FunScreen" es un videojuego educacional interactivo de la serie Activision For Kids, desarrollado con dibujos del renombrado Alan Greenblat, donde los niños se adentran en el pintoresco mundo del artista. En "Too Many Monsters" los chavales aprenden matemáticas y con "Guess-O-Matic" el alfabeto.



También encontraremos muy buena música en su banda de sonido.

También dentro de esta serie tenemos "The Manhole", un videojuego que ha sido premiado por la revista Compute y por la Software Publisher Association como el mejor producto infantil.

"Return to Zork" es naturalmente heredero de la



...ndo avance sobre la feria
...erias del videojuego

...TER SHOW (II)



saga de "Zork", por tanto con éste y como lo dice el título volvemos al mundo de los grandes poderes de la oscuridad, pero con nuevos personajes, excelentes gráficos, escenas con actores reales, buena música, en definitiva, los cinco textos de aventuras clásicas de Infocom vuelven a la carga.



El uso del CD ROM parece extenderse poco a poco.



LUCAS ARTS

"Indiana Jones and the Last Crusade", "Loom", "Indiana Jones and the Fate of Atlantis", "The secret of Monkey Island" son algunos de los títulos con que la firma hermana de Lucasfilm nos ha proporcionado muchas horas de entretenimiento. También fue quien en 1992 puso en el mercado títulos como "The Secret of Monkey Island" y "Secret Weapons of the Luftwaffe" en CD ROM y ahora nos trae algunos títulos más como "Maniac Mansion 2 - Day of Tentacle" en donde se ha utilizado nuevamente una versión actualizada del













SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) que supone un tremendo avance dentro de las aventuras controladas a través de un parser, "Indiana Jones and the Fate of Atlantis", "Star Wars 3-D: Rebel Assault" con sus 15 niveles para volar, combatir y divertirnos.

"X-Wing" es la gran aventura galáctica, creada por el mismo diseñador de "Secret Weapons of the Luftwaffe" Lawrence Holland y Edward Kilham, en la que nos embarcamos en un simulador de combate espacial. Con él viajaremos a lejanas galaxias en busca de las naves del imperio con la suavidad de una super nave que se mueve en el vacío. Este videojuego es por el momento la mayor creación en cuanto a simuladores que han salido de LucasArts desde su fundación en 1982, pero esto no debe sorprendernos pues de esta factoría de ilusiones han salido grandes obras en cuanto a este espectro del videojuego, como: "Battlehawks 1942", "Their finest Hour: The Battle of Britain" y por supuesto "Secret Weapons of..." Inspirado en la trilogía de la Guerra de las Galaxias "X-Wing" nos hace volar como miembro de la Alianza en su esfuerzo por combatir a las fuerzas Imperiales comandadas por el siniestro Darth Vader.

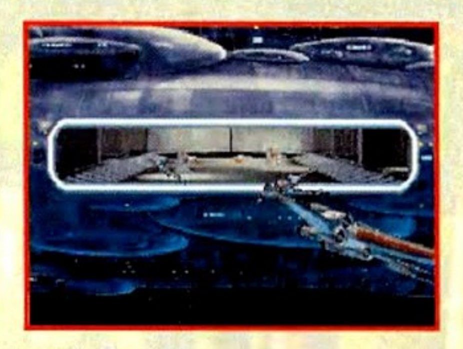
X-WING SERA EL NUEVO LANZAMIENTO DE LUCAS ARTS.















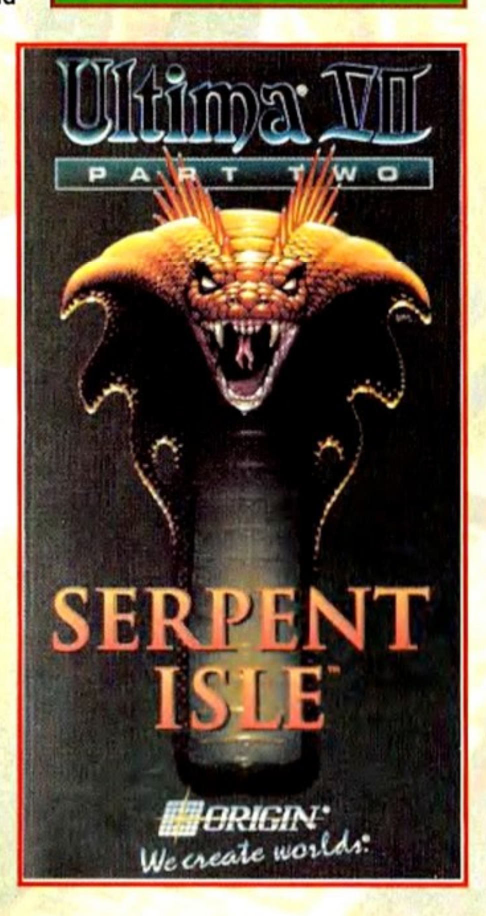
ORIGIN Systems, Inc.

La compañía fundada por Robert y Richard Garriott, Charles Bueche y el exastronauta Owen Garriott, padre de los dos primeros, cumple este año diez años de vida y desde su cuartel general en Austin, Texas, nos hacen llegar sus puntos fuertes para la próxima temporada: "Ultima Underworld II, Laberynth of Worlds" se inicia al cumplirse el año de la derrota del Guardián en "Ultima VII: The Black Gate". En conmemoración de este hecho todos los líderes de Britannia se reunen en un castillo y por supuesto tú, el Avatar, estás invitado. Pero cuando la fiesta está por acabar, el Guardián ataca de nuevo encerrando a todo el castillo dentro de una gema.

La alternativa que da este malvado personaje es simple: deberá ser aceptado como regente de Britannia por todos los héroes prisioneros o éstos morirán de hambre mientras sus secuaces conquistan la tierra. Entonces entrás tú, que como siempre encontrarás la punta del ovillo en forma de una gema que es exacta a la gigantesca que les mantiene prisoneros. Pero, lo relevante de esta piedra preciosa es que cada una de sus facetas son umbrales de otros mundos; en la exploración de éstos hallarás que también sus habitantes están dominados por el Guardián y que con tu ayuda ellos podrían derrotar a las fuerzas del mal. Durante estos viajes irás recolectando todo lo necesario para lograr la ansiada libertad.

Todo esto puede parecer un simple paseo por diversos mundos, pero la realidad es bien distinta: en el castillo la comida y el agua se acaban y el tiempo es tu principal enemigo. Ahora como dice Igor en el Jovencito

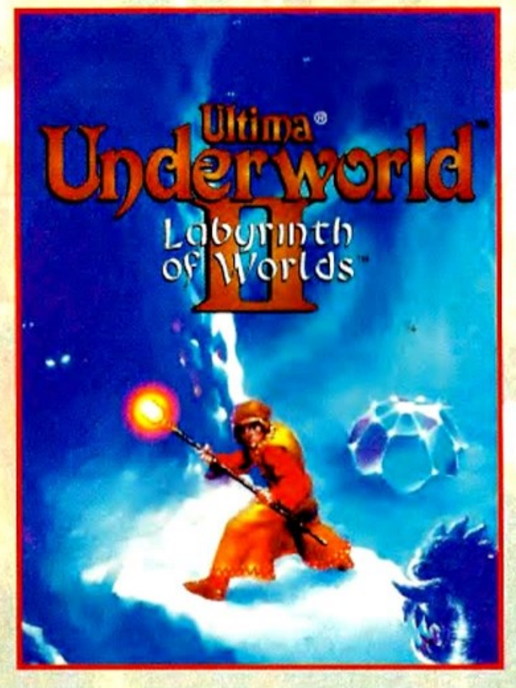
ULTIMA VII, PARTE DOS, DARA MUCHO QUE HABLAR.

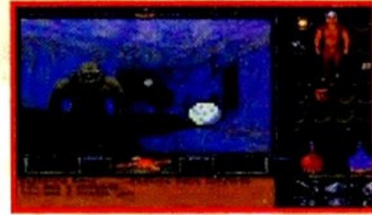














La saga de productos con la denominación de "Ultima Underworld", parecen no tener un final cercano, por contra, nuevas versiones van superando a las anteriores sin descanso.

Frankenstein: "siempre se puede estar peor" y aquí se cumple al pie de la letra lo dicho por nuestro deforme amigo, pues un agente del Guardián se dedica a matar uno a uno a nuestros héroes prisioneros, por otra parte sus huestes se dedican a arrasar todas las poblaciones de Britannia.

Este es un gran juego para los amantes de los RPG, pues tiene todos los ingredientes necesarios para ello y si no me creen tomen nota: - Ocho nuevos mundos para explorar, desde castillos fantásticos a cavernas en el hielo, torres y demás escenarios ad hoc.

- Una ventana de mayor tamaño con visión panorámica para los efectos de 3D.
- Gráficos de mayor definición y con movimientos más suaves y que se identifican más con la realidad.
- Nuevos embrujos y hechizos que te permitirán tus propios objetos encantados y otros pequeños y "sucios trucos".

Entonces, deberás afrontar las siguientes cuestiones: ¿podrás salvar a los cautivos? ¿Evitarás que los líderes de Britannia cumplan los deseos del Guardián? Y, si puedes, ¿salvarás a Britania? "Ultima VII Part Two, Serpent Isle" es la continuación en cuanto a guión se refiere de "Ultima VII, The Black Gate", aunque no es necesario tener un conocimiento previo de la saga, pues éste es un juego unitario.

MEGATOON ENTERTAIMENT GROUP INC.

Se trata de una compañía canadiense afincada en Quebec y que con varios títulos de importancia atacan al mercado con libros de comics multimedia para PC y en CD-ROM para formato Macintosh, como: "Goferwinkel's adventures - The Lavender Land", "Wallobee Jack", "Jersey Devil, saves the days!" y "Eddie the robot".

"Goferwinkel's adventures - the Lavender Land" es la historia de un niño de diez años que a través de la magia de la realidad virtual se convierte en Goferwinkel, un personaje aventurero que se ha perdido en Lavender Land. Siendo su deseo primordial volver a su casa, aunque para eso antes tendrá que vencer a ciertos enemigos.

Se trata de un clásico de aventuras para niños con una paleta gráfica de 256 colores, banda de sonido de gran calidad, textos y locución sincronizada y elementos interactivos cuando el "lector" puede ayudar a Goferfinkel a elegir su destino.

"Wallobee Jack, Bingi-Burra" se encuentra en una línea similar "Gofer-

CD-ROM, EL HEROE PACIENTE

Si hubo alguna estrella en el reciente certámen de las Vegas, ése fue sin duda el CD-ROM. El mencionado dispositivo, acaparó la atención de todos y cada uno de los sectores del videojuego. No queda ninguna duda de que, efectivamente, igual que todos los caminos conducen a Roma, en el caso de los juegos, parece estar muy claro que conducen al uso indiscriminado de este dispositivo.

Por factores diversos, el CD-ROM configurará los ordenadores personales de "casa" en un futuro muy lejano. Los motivos son suficientes y claros: independencia, sobriedad y seguridad, al menos para los usuarios, para las compañías, la labor está en emitir juegos que puedan ser "pirateados" difícilmente. Todos contentos, tan sólo queda un pero que poner, el precio, ya que actualmente en nuestro país, permanecen en un nivel un tanto caro e inseguro para los ciudadanos de a pie.

Indiscutiblemente, un sistema que aunque no raudo, puede tachárse de rápido y limpio, será capaz de labrarse un porvenir conveniente dentro del mundillo. Su independencia de uso respecto al resto del sistema, le dota de todas las capacidades necesarias para que podamos actuar sobre el juego en sí, sin desbaratar las capacidades restringidas que la mayoría de los profesionales y no tanto, del ordenador poseemos. ¿Una ventaja, una desventaja? Los organizados sabrán de los placeres que está maravilla, cuando descienda su precio, nos proporcionará sin duda alguna, permitiéndonos acumular gran cantidad de juegos en un reducido espacio y siempre listos para su disfrute.

No hay duda, el futuro está dentro del CD-ROM, al menos es lo que se puede deducir a tenor de lo visto, probado y comprobado en la mencionada feria americana.

winkel's Adventure", pero el personaje central es un pequeño canguro australiano que viaja por todo el planeta buscando tesoros arqueológicos, sí es un Indi Jones que va dando botes en sus aventuras. En ésta es contratado por Francesca Felinski, miembro activo de World Treasures Inc. para que la ayude a encontrar la mítica piedra Bingi-Burra.

En su segunda aventura "The Curse of Isis", nuestro héroe conocerá los secretos de las pirámides de Egipto.

"Jersey Devil, Save The Day" es un periodista radial durante el día y por las noches se convierte en un super héroe que combate el mal en su ciudad, Jerseyville. Aquí nos retrotraemos a un clásico de los cómics en cuanto a guión se refiere, sobre todo a ser un reportero aunque esta vez es radial y no de un periódico como el Daily Planet.

Con "Eddy The Robot" los chavales conocerán principios científicos básicos mientras se divierten a través de las "Edutaing Escapades" que es como se titula su aventura.

Los videojuegos de Megatoon Entertainment Group se destacan por dos motivos: 1º la alta calidad gráfica y 2º la forma agradable y sencilla con que conducen a la diversión a los niños que se acercan al PC como máquina de diversión ilimitada.

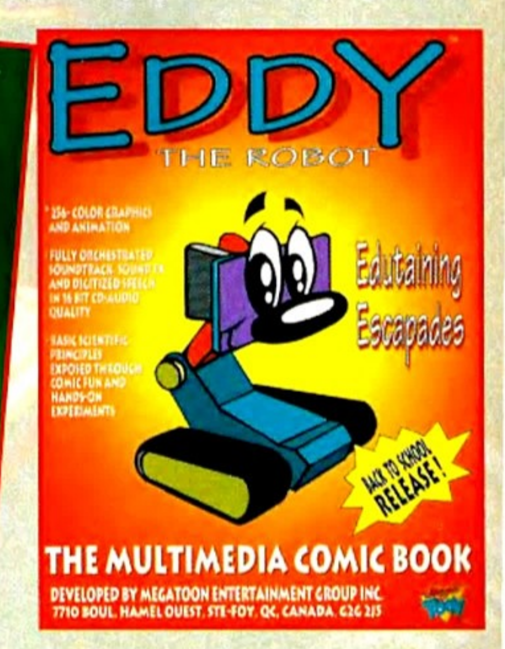




Esta compañía californiana, fundada en 1979, autora de la saga "Eye Of The Beholder" pondrá en el mercado norteamericano para este mes la tercera y última versión "Assault on the Myth Drannor". Con esta entrega acaba en una "grand finale" una de las series mejor logradas de la gama conocidad como juegos de role, nuevos compañeros para viajar con los héroes de Darkmoon mientras exploramos el tercero y más peligroso de los juegos.

Entre los puntos más importantes se destacan los gráficos de 3-D, que simplemente son sensacionales. También no quiero dejar pasar el cuidado con que los diseñadores han tratado toda la historia, que supera con creces lo ya hecho en "Eye of the Beholder II" y no digo esto porque en "The Legend of Darkmoon" se hayan quedado cortos en algún aspecto, sino porque este juego tiene un despliegue













DRACULA TIENE UN HUEQUECITO EN "VEIL OF DARKNESS".

técnico impresionante en sonido, jugabilidad y extensión,pues tenemos ante nosotros 50% más de videojuego que en el anterior.

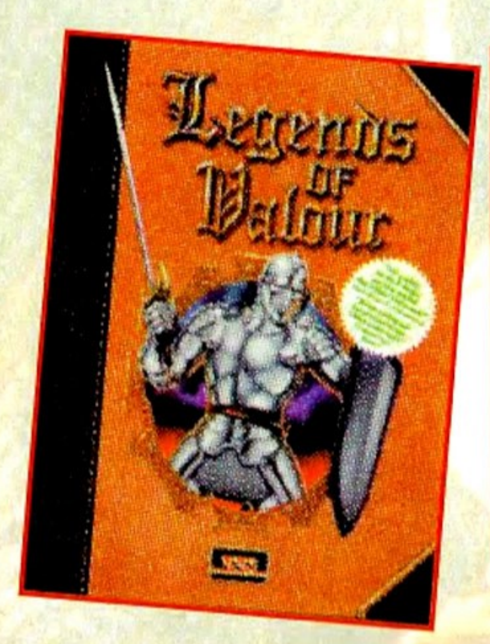
Otro título que dará que hablar oportunamente es "Veil of Darkness" que ya ha salido en los "states" y que en breve tendremos por estos lares. Con este juego de rol nos transportamos, encarnando a un piloto de carga cuyo avión se estrella, a Rumania y para situarnos en la década del '30. Este es el lineamiento general del guión, pero lo bueno comienza de la mano de la tecnología visual en tiempo real que nos introduce de lleno en una pesadilla gótica con matices épicos. Aquí nos tendremos que defender de un vampiro llamado Kairn y de una pléyade de "amiguitos" de este buen señor.

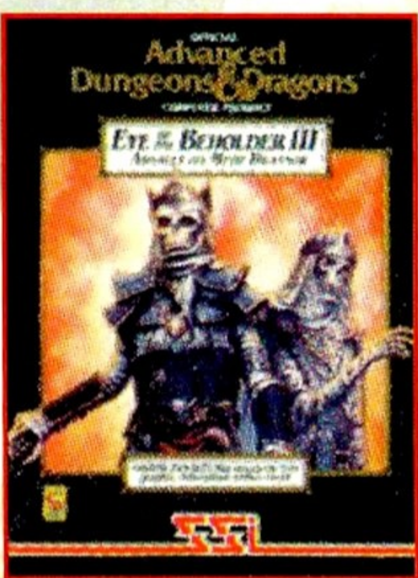
El videojuego fue desarrollado por Event Horizon, los mismos que han realizado "Summoning" del que hablaremos en extenso en la revista OK PC Nº 10 correspondiente al mes de mayo, y creo sin exagerar que han hecho una gran obra donde las trampas más terribles no faltan, como tampoco los cruentos combates, pero lo más destacable es la interacción de gran cantidad de caracteres que no puede ser más sencilla.

"Dark Sun: Shattered Lands" es el videojuego que ha costado cuatro años de trabajo y más de 45.000 horas dedicadas al diseño y desarrollo de dos compañías SSI y TSR, Inc. En el comienzo del juego, tú, sí, sí, tú eres condenado por un rey-brujo a luchar por tu vida contra monstruos y/o gladiadores. Con el paso del tiempo, y si puedes te reunirás con otros esclavos evadidos para formar un poderoso ejército para combatir al del malvado rey. Dado que la historia no es lineal y su extensa capacidad de conversión de caracteres, un jugador puede esperar entre 50 y 100 horas de entrenimiento con este juego, del que sin duda hablaremos más adelante.

"Flashback" nos traslada al mundo de la ciencia ficción desarrollado por Delphine Software, creadores de "Another World", donde a través de gráficos poligonales se llega a un arcade de gran calidad. En él te convertirás en Conrad B. Hart, un científico que en el año 2142 está preparando su tésis sobre densidad molecular. Para esto desarrolla una máquina capaz de analizar la estructura molecular de cualquier ser viviente y los problemas comienzan cuando descubre que varios de los miembros más destacados de la sociedad no son humanos, sino extraterrestres.Tres mundos, seis niveles y cien horas de entretenimientos te esperan en este videojuego que está al caer.

Saúl Braceras







Lemmings
the TRIBES 2
TM
Las doce tribus
de Lemmings
y el TALISMÁN de ORO
Plataformas
Tras sobrevivir a los peligros de Lemmings™ y ¡Oh, no! More Lemmings™, esos encantadores seres de pelo verde han llenado todas las esquinas de Lemmingland y han evolucionado hasta organizarse en doce tribus distintas. Además de sus habilidades básicas de caminar, cavar, escalar y construir, cada tribu Lemming ha desarrollado comportamientos únicos que son especialmente adecuados para superar los peligros que encuentran en su Lemmingland.
Pero hay un enorme peligro que amenaza a todos y, lo has adivinado, TU TENDRAS QUE SALVARLOS DE NUEVO, tribu a tribu, llevándolos a todos juntos en ún éxodo final.
Disponible PC, Amiga y Atari.
Lemmings 2
the TRIBES
DMA DESIGN
PSYGNOSIS
© Psygnosis 1993. Todos los derechos resevados.
DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40


OK PC
TIE FIGHTER
TIE BOMBER
DESTROYED
STAR WARS
X WING

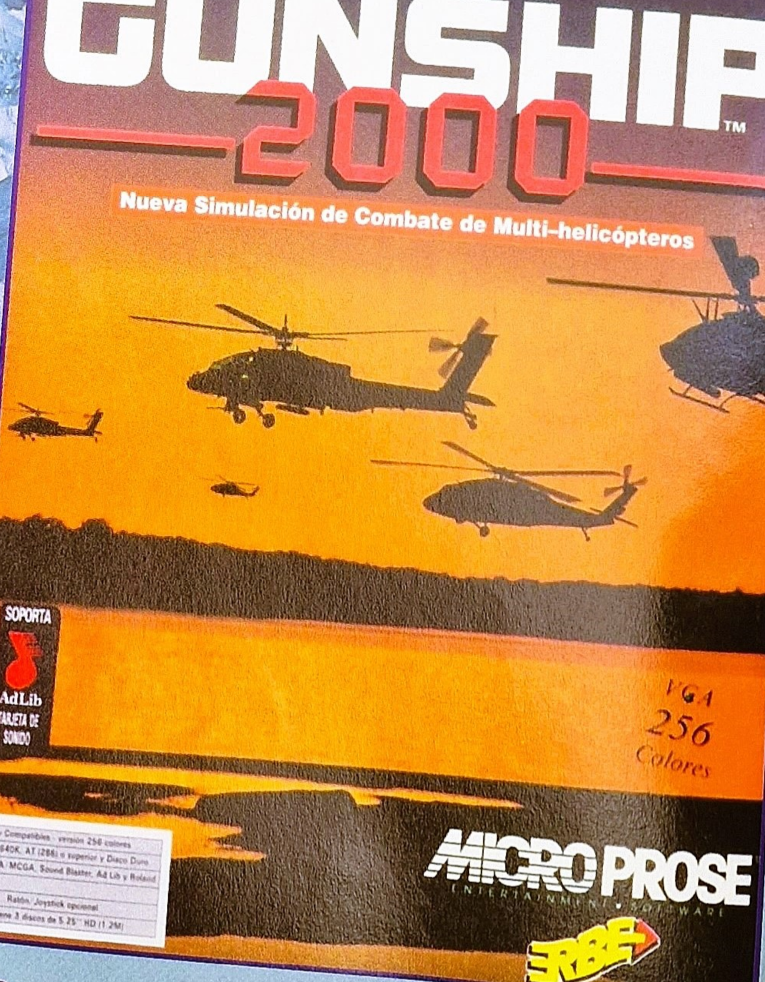

ERBE
LUCAS Arts



- OK Pasarela: GUNSHIP 2000
- Compañía:MICROPROSE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.
- Nº Escenarios: 2

IDOLOS DEL



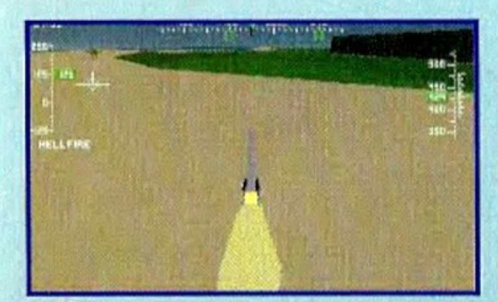


Numerosos han sido los simuladores presentados por Microprose a lo largo de su dilatada carrera. Desde los primeros años de los Spectrum's, Commodore y compañía, las aventuras aéreas han copado el interés de los usuarios más elementales. Ahora, como caído del cielo, llegan nuevas misiones para el todo-prodigioso "Gunship 2000"...



AIRE

















NUEVAS MISIONES.

Para todos aquellos que hayan tenido el placer y privilegio de jugar con el "Gunship 2000" original sabrán cual es la cantidad de diversión, a mitad de camino entre el realismo y la ficción, que han vivido entre sus bites.

"Gunship 2000" es, sin lugar a dudas, el simulador de vuelo para helicópteros más completo de todos los tiempos, poseedor de una cantidad ingente de opciones que obligaban a todo usuario a estudiar su manual con todo tipo de detalles. Una vez reconvertido el mentado jugador, la adrenalina era capaz de fluir incesantemente hasta las distintas terminaciones nerviosas, haciéndonos vivir una aventura sin parangón alguno en el mundo de los "ordenatas".

Para comenzar a jugar tendremos que armarnos con nuestro ratón y seleccionar varias cosas.

En primer lugar estará el escenario de nuestras operaciones. A las ya aparecidas en "la primera parte" en Europa central y el Golfo Pérsico se le unen ahora las islas Filipinas y la Antártida.

"Gunship 2000" es la continuación de un legendario simulador que hizo las delicias de los usuarios hace algunos años.





Habrá que dominar con cierta habilidad todas y cada una de las técnicas aéreas, para lograr finalizar las misiones con un alto porcentaje de éxito.











A continuación nos moveremos en dirección al panel de pilotos. Allí daremos nuestro nombre verdadero y el apodo con el que queremos ser conocidos mundialmente así como el cuerpo al que queremos pertenecer (infantería aero-transportada, marines, etc.).

Si lo que preferís es veros las caras con el "ser" que se encuentra en primer plano podréis elegir entre un modo sencillo de pilotaje empedernido o un "trainig" o entrenamiento donde nos iremos familiarizando con el aparato...volador.

CALENTANDO MOTORES.

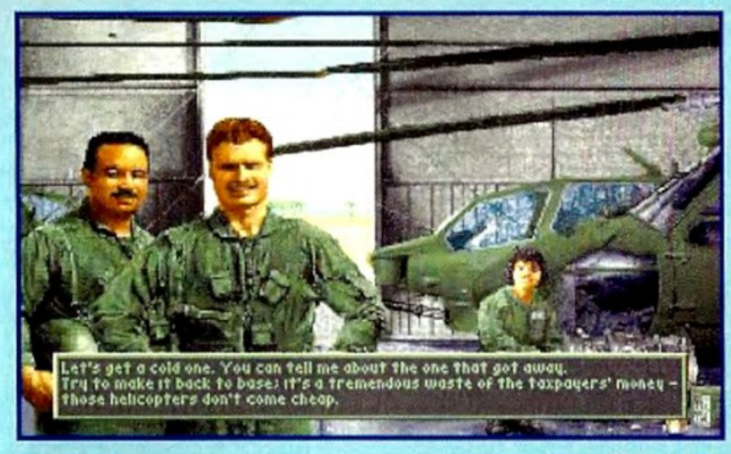
Ya metidos de lleno entre la maraña de personas que forman una misión bélica tendremos la oportunidad, he aquí uno de los mayores logros/atractivos del programa, de elegir entre varios helicópteros de distinta talla y manejo. Así nos encontraremos con viejos conocidos como el AH-64A Apache, AH-1W SuperCobra o el AH-66A Comanche. A los anteriores, cuyo grado de fidelidad es más que considerable, se les une también los ligeros AH-6G Defender y el OH-58D Kiowa aparte del mastodóntico UH-60K/L Blackhawk.

Tras la dificultosa elección entraremos en otro menú donde podremos armar a nuestro aparato con todo tipo de misiles y cañones, no sin olvidar que el peso es importante.

Tras lo anterior nos iremos hasta la sala de reuniones donde nos serán dados los planes de ataque...

CAMINO DE LA GLORIA.

Hasta aquí entra lo meramente mecánico,











es decir, la elección despiadada de una serie de opciones que cualquiera, valga la redundancia, puede elegir. Es precisamente a partir de este punto, que coincide con el mismísimo despegue, donde el talento volador del usuario "Gunshipero" entra en acción.

Sobrevolar los cañones, invadir las lineas enemigas con el tewmple suficiente como para no ser alcanzado, disparar y acertar sobre los objetivos aparte de saber cuándo ascender o descender entre los





Este "Philippine Islands & Antarctica Scenario Disk" amplia considerablemente el catálogo de misiones aparecidas en "Gunship 2000"





abruptos accidentes geográficos es algo que "Gunship 2000" y estos nuevos discos de misiones saciará con todo lujo de detalles. Lo demás sobra.

Porque en este juego, si de algo puede presumir, es de poseer misiones para todas las edades y sexos, enemigos mecanizados que poseerán todo tipo de impedimentos logísticos y una posición bien tomada que deberemos reventar, literalmente, para poder ascender hasta otras categorías de vuelo.

NO VA MAS.

Evidentemente esta nueva entrega de misiones necesita del "Gunship 2000" por lo que el usuario medio, conocedor ya de las esencias de "la primera parte", podrá entrar directamente hasta los confines de la Tierra, donde los campos magnéticos impedirán que nuestra brújula nos guie convenientemente o las selvas tropicales nos impida ver, discernir y cinsecuentemente atacar a nuestros enemigos con comodidad.

Esta nueva entrega es saludable y muy apetente, tanto para pilotos experimentados que busquen sensaciones fuertes como para novatos que anhelen una "entrance" en este loco mundo sin dificultades ni descalabros.

Este "Gunship 2000 Philippine Islands & Antarctica Scenario Disk" es recomendabilísimo.

JAVIER S. FERNANDEZ













OK	83%
Jugabilidad :	84
Gráficos :	84
Sonido :	82
Originalidad:	80
Movimientos :	82


TRANSARCTICA
Una gigantesca máquina de vapor, un monstruo de viento y fuego, se ha lanzado por tierras de hielo en busca del sol perdido de la tierra.
Bienvenido al mundo de TRANSARCTICA, un nuevo y sorprendente concepto de estrategia y aventura.
Silmarils
PRO-IN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29

COLO
EN EL

Al Norte, en la selva colombiana, bajo la infranqueable maraña verde, la reina de la calle reposa con aparente inocencia. Una especie vegetal más. Se trata del llamado "polvo blanco": ¡¡ COCAINA !! ¡Sus protectores darían la vida por ella y te desafían! ¡PILOTA UN F-22 O UN APACHE, ATACA A LA MUERTE EN SU GUARIDA Y DESMANTELA CON TU ASTUCIA LA RED DE NARCOTRAFICO MAS GRANDE DEL MUNDO! Los Señores de la droga de Colombia aguardan impacientes... tu visita.







Hablar, hablar, hablar... sólo palabras. La verdad es que no sé por donde empezar. Nunca antes había tenido que escribir sobre un simulador de vuelo tan complejo y con tal grado de perfección, que no supiera por dónde comenzar a describir sus posibilidades. A mí, personalmente, siempre me gustaron las historias bien contadas, sobre todo si contenían largas descripciones. Este es uno de esos casos, así que, comenzaré mi relato por el principio, como debe ser...

La acción se desarrolla en el año 2003. El problema que ha plagado el siglo anterior, está ahogando el nacimiento del nuevo. El enemigo se llama ¡Cocaína! Las ganancias de los distribuidores, significan millones de dólares cada año, las de los manufacturadores, decenas de billones cada año: son los magnates de la droga. Hoy, al amparo de la O.N.U., una nueva fuerza de cobertura se ha creado para atacar el corazón de ésta plaga: el Comando Aéreo de Táctica Avanzada.

A.T.A.C.

Tú, como comandante, debes coordinar la

MBIA: MUERTE PARAISO

- OK Pasarela: A.T.A.C., THE SECRET WAR AGAINST DRUGS
- Compañía: MICRO PROSE.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

estrategia que haga caer a los magnates de la droga. Ayudado de los F-22 y los Apache, construye antes una red de inteligencia, estudia los informes del reconocimiento y manda misiones aéreas para destruir las factorías, plantaciones, etc. Conduce día a día las misiones desde el centro de operaciones o pilota tú mismo uno de los aviones o cualquiera de los helicópteros. Pero ¡cuidado! Los señores de la droga, se habrán equipado con todo lo mejor que el dinero sucio puede comprar. No estarán allí para ver cómo su imperio se derrumba, pero lucharán ocultos, con todo su potencial.

Ataca, pero hazlo con todos tus recursos, porque los magnates de la droga pueden contraatacar, y no tendrás una segunda oportunidad.

Como puedes ver, lo que se persigue es el éxito de tu misión. Para ello, debes ser un buen estratega, o saber pilotar bastante bien un F-22, cosa que adquiere mayor dificultad según el nivel que elijas. Hay tres niveles:

1- Si quieres volar en un F-22 o Apache, y disparar a los blancos.

2- Si deseas enfrentarte a uno de los señores de la droga.

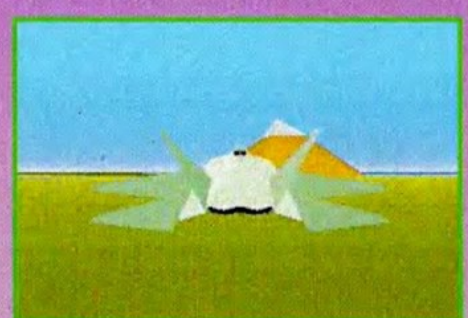
3- Si te apetece un gran final con una campaña contra los cuatro magnates de la droga, juntos.

Personalmente, te recomiendo que progreses a través de los niveles, antes de entrar de lleno con tu equipo en la campaña, pero, a fin de cuentas, ésto es un simulador y lo que cuenta es tu decisión.

COMENZANDO EL JUEGO

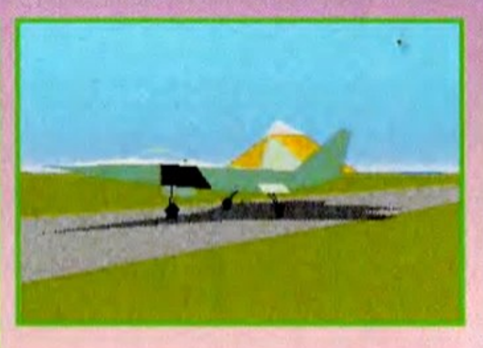
Después de los impresionantes gráficos que verás en la introducción, el juego empieza con la aparición de un fichero. Cada ficha, es una posible campaña. Elige uno que esté vacío, y pulsa en "New Campaign". Aquí, deberás designar el título de tu campaña, elegir la dificultad y poner nombre a los pilotos, si es qu decides no ir tu solo. Pulsa OK, y verás los detalles de tu campaña en la carpeta: Nombre, día, número, muertes, equipo sobrante... Pulsa "Load Campaign". Desde ahora, ya pue-

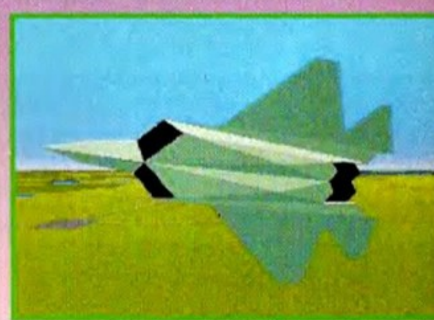






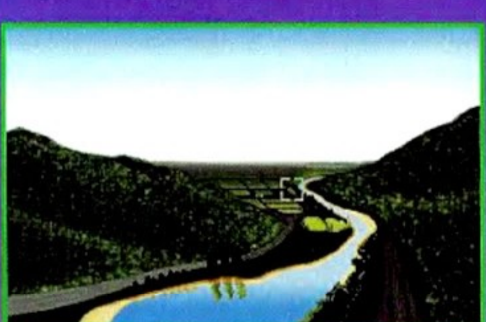




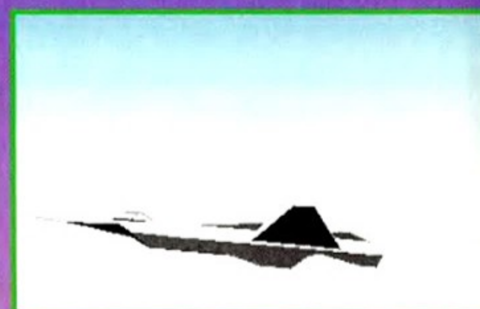


A.T.A.C. es además de un simulador de vuelo, una aventura real de nuestros días. Debemos convertirnos en el héroe o héroes que intenten derrumbar al imperio de la droga, cada año más difícil de controlar. Si logramos cumplir cada una de las misiones encomendadas con éxito, los magnates de la droga, estarán acabados.









des comenzar tu misión. A.T.A.C. no tiene pre-misiones, así que tienes que comenzar con la tuya primero.

En la oficina, donde se realizan los planes, verás que al explorar, hay muchas posibilidades. Te las enumeraré:

1-FECHA: los días irán contando de uno en uno, si estás inmerso en una campaña.

2-NOTEPAD: Son las opciones del bloc, que te ofrecen la posibilidad de acomodar las condiciones materiales del juego a tu gusto. Sálvalas, para no tener que estar grabándolas contínuamente cada vez que quieras comenzar.

3-FLYING CABINET: Se trata del cajón del archivo, donde tenemos nuestra campaña esperando. Si no la tuviésemos aún, la crearíamos, del mismo modo que expliqué antes.

4-LEVER ARCH FILE: El juego se gana o pierde, según la capacidad de reacción que tengas a los informes de inteligencia. Son informaciones recogidas antes, durante y después de la campaña. Lee los informes y elige uno de los iconos que hay al lado. Ahora estás en el mapa (MAP). Es impresionante, ¿verdad? El puntero amarillo, con el recuadro, indica el blanco a destruir. Cuando la cruz amarilla no tiene recuadro, es que no hay información alguna a destacar. Puedes moverte a lo largo y ancho del mapa, que, además, posee un zoom para visión generalizada o de detalle en una zona concreta.

5- DOOR TO HANGER: En ésta sección, debes elegir el nombre de los pilotos y qué aparato llevarán. Los F-22 puedes armarlos con lo que te de la gana, pero los helicópteros, has de cargarlos con provisiones para los agentes de inteligencia o con armamento. Una cosa u otra, nunca las dos. Para dejar las provisiones, el helicóptero debe aterrizar.

6- THE CILPBOARD : Es como una visión de conjunto. Puedes mandar 1,2,3 ó 4 aviones juntos. El set "puntos de referencia", te da opción en la pantalla MAP a dar las órdenes individuales a cada avión, que luego vendrán reflejadas en la carpeta con pinza. En los bordes está el código de cada avión.

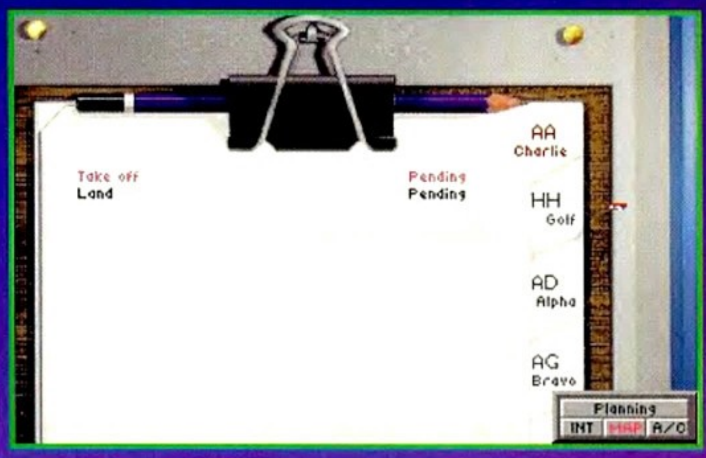
Pulsa ahí, y verás las órdenes del avión elegido: las cumplidas y las que faltan por cumplir. Las órdenes despegar-aterrizar, no se pueden cambiar por razones obvias.



Habrá que tener en cuenta cada uno de los datos con los que nos iremos enriqueciendo durante nuestro vuelo ya que son la base principal para llevar a buen fin la consecución de los objetivos perseguidos.

7- THE SET WAYPOINT SCREEN: La cruz amarilla del mapa (MAP), indica el blanco elegido en el informe de inteligencia. Escoge en el mapa un punto de referencia, y las acciones que creas necesarias, de la lista de órdenes para los aviones o helicópteros. Una línea roja se dibujará desde la base hasta el destino. Puedes también señalar el radio de acción de tu potencial, porque si vas a atacar, por ejemplo, un camión, puede que mientras tú llegas, él se haya desplazado del punto inicial donde estaba, y no puedas alcanzarlo. Puedes ajustar la altura a la que quieres que vuelen tus aviones y hacer transcurrir el tiempo más deprisa o despa-











cio, e incluso llegar a detenerlo. Si el tiempo está acelerado, se detendrá automáticamente cuando algo acontezca. En el mapa, las posiciones de los aviones amigos, vendrán en azul, y las de los enemigos en rojo.

8- NOTICE BOARD: Es el tablón de anuncios, donde puedes revisar el estado de los aviones. Se encuentra en la sala de operaciones. Para tomar el control del avión, y saltar dentro de la cabina, pulsa FLY. Cuando vas en el avión, "Shift/M" te traslada a MAP.

9- EXIT : Es el final de la misión del día. En "Mission Debriefing", repasarás los acontecimientos del día: éxitos y fracasos. Puedes acabar aquí, pero recuerda que todos los informes y todas las novedades relacionadas con los magnates de la droga, que no hayan sido resueltos, seguirán el lógico devenir de los acontecimientos. Si, por ejemplo, dejas ir un convoy de drogas, éste alcanzará un puerto o aeropuerto, y llegará a distribuirse, lo que hará a los magnates de la droga, más ricos y poderosos, y por lo tanto, más difíciles de combatir.

OPINION PERSONAL

Bien. Tienes en tus manos, ahora, una importante información. Del uso que hagas de ella, depende el éxito de tu misión. El juego, puede llegar a ser mucho más complejo -sobre todo si te atreves con el nivel tres-, pero no podría contar en pocas páginas lo que necesita ciento setenta y cinco en el manual. No te asustes por la cantidad de páginas: a más páginas, más complejo y emocionante se hace el juego, porque te explicará hasta la más mínima posible situación que puedas encontrar en el simulador, exprimiendo todas las situaciones al máximo. Esto te hará sentir dueño de la situación. Es una sensación muy agradable.

Te he dado los pasos esenciales para que vayas familiarizándote con el programa.

Pero si, a pesar de todo, quieres mi opinión personal, te diré que es de lo mejor y más novedoso que he visto hasta ahora en simuladores de vuelo, incluído al ambiente en el que se desarrolla la acción, el poder pilotar aviones o helicópteros, según lo desees... En cuanto al pilotaje, puedes estar dentro de la cabina del avión, o una vez allí, pulsar F2 o F3 para tener una vista exterior del avión, y pilotarlo con si tú hubieras saltado en paracaídas, y una serie de innumerables opciones más, que irás descubriendo poco a poco. Si lográis superar sin mayores dificultades los problemas que se plantean a poco de comenzar a manejar cada una de las maniobras de las que nuestros aparatos están dotados, lo demás será coser y volar. Todo ello, hará que se forme dentro de tí una opinión del juego, como la que yo tengo: Hoy por hoy, es lo mejor que he visto. Creo que con ésto lo digo todo.

José Villalba Medina.



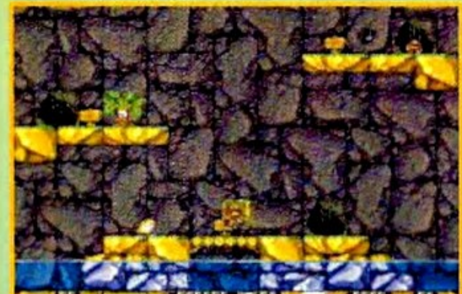


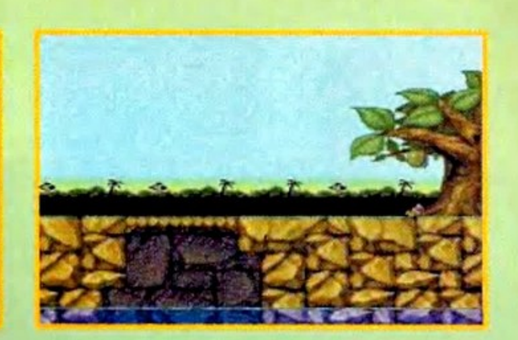
- OK Pasarela: UGH!
- Compañía: PLAY BYTE.
- Distribuidor: SYSTEM 4.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB y COMPATIBLES.

¡¡MYSTERIUM

En los albores de la humanidad, cuando un mundo exterior hostil, amenazaba la vida del hombre, y le obligaba a refugiarse en cavernas a distintos niveles del subsuelo, la necesidad del movimiento apareció. Las familias demandaban un transporte rápido y seguro, pagando por ello: un viaje, dos gusanos rellenos y medio kilo de tripas. Un bono de diez, la lengua, la sangre y las orejas de un cerdo. En aquella época, tantas personas, tantos gorrinos...







...INQUITATIS!!

Cuando llegas al nivel 38 de UGH! los códigos formados por palabras como la que da título a éste artículo, no te resultarán extraños... si es que, al llegar a ese nivel, todavía tus ojos perciben algo. Pasado ya el nivel 43, que incluye tormenta de nieve y rápidas inundaciones, las escribirás casi intuitivamente en tu lista de control de niveles. Firstcommunion, Figurativetheatre, Burntofferings, Mysteriuminquitatis... son algunas de las más de cincuenta -sí, 59 niveles- palabras-código. Pero no te preocupes, porque las hay peores en otros niveles. Por ejemplo el nivel 59: ¡vas a saber lo que es sufrir!



¿DE QUE VA LA HISTORIA?

¿Te preguntas en qué consiste el juego? Bueno, de todas formas, si no era eso lo que te preguntabas, te lo voy a decir: nuestro héroe es un taxista con un helicóptero en la edad de piedra -un modelo avanzado para su época, que hoy no se fabrica- El debe trabajar para pagar los caprichos de su chica -lavadoras, microondas, piedras preciosas... muy útiles en aquél tiempo (hoy inservibles)- Su trabajo, consiste en transportar personas de unas cavernas a otras. Para ayudarle con su tarea, deberás aterrizar cerca de los pasajeros que vayan saliendo de las cuevas, y ellos te dirán dónde quieren ir. Subirán al helico-taxi y tú deberás llegar hasta la caverna que te fué indicada. Una vez allí, saldrán por su propio pie del aparato. Sólo puedes transportar una persona u objeto por viaje.

Todas las maniobras que hagas, deben ser ejecutadas con muchísima delicadeza, porque si vas dando porrazos, te estrellarás. ¡Quedas avisado: el aparato es profundamente sensible! De todas formas, hay tres niveles de sensibilidad a elegir.

Algo esencial, como en todos los juegos, es la energía, que te vendrá señalada por una barra en la parte inferior del monitor. Cuando se vaya gastando, para recuperarla, deberás recoger una piedra con ojos que andará por ahí tirada, y depositarla encima del fantástico árbol "vidente". Al sentir el peso de la piedra, el árbol te dará un fruto: eso será tu forma de obtener energía. Cada vez que repitas la operación, te dará un fruto distinto, hasta nueve. Pero ¡ojo!, se terminan, así que... contrólate a la hora de comer.

El tiempo tambien es esencial. Si logras llevar a tu cliente a su destino en pocos segundos, al aterrizar, aparecerá un gran "X" que multiplicará tus bonus tantas veces como hayas logrado vencer el tiempo mínimo de transporte.

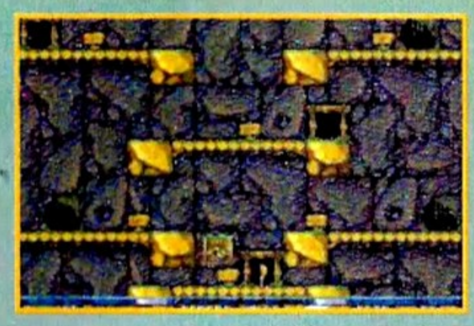
DIFICULTADES.

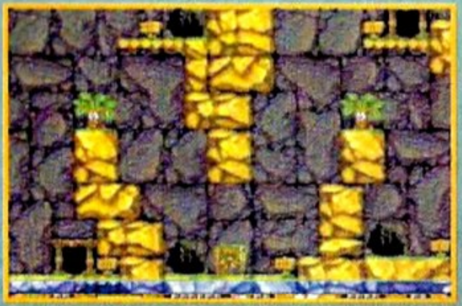














Y ahora, las dificultades. Ya es algo clásico que, en éste tipo de juegos, aparezca de vez en cuando algún aguafiestas que intente estropearnos el "invento". Bien, pues hay tres: un dinosaurio dormilón que desviará la "nave" con el aire de su respiración cuando pases cerca de él; un Pterodáctilo que cruzará volando la pantalla - del cual debes evitar todo mínimo roce, porque si no, no sobrevivirás, aunque puedes derribarlo dejando caer sobre él la piedra-; y por último, un Trióptero (trescuernos) que embestirá contra el aparato cada vez que se pose cerca de la caverna donde pasea el bicho. El roce con éste, no te afectará, pero para deshacerte de él y poder coger al cliente que se encuentre en esa caverna, debes tirarle encima la piedra con ojos para aturdirlo. Esto te dará tiempo y la persona que has ido a recoger, podrá subir tranquilamente al helio-taxi. A cualquiera de los tres, lo puedes aturdir con una pedrada.

Si alguien cae al agua porque le has derribado de su caverna, puedes descender hasta el estanque y esa persona se acercará nadando si no transcurrió demasiado tiempo. Pero si es el anciano quien cae, se ahogará... dada su condición física.

Por último, decirte que tiene modo de dos jugadores y un menú en la presentación del programa para elegir las opciones que más te interesen, tales como la dificultad, introducir códigos, uno o dos jugadores, etc...

CAVERNOCOMENTARIO.

Bueno, realmente muy bueno... En verdad es uno de los mejores, más entretenidos y sencillos juegos que jamás tuve en mis manos. Careciendo de toda complicación, hará de vuestra habitación un santuario del cual no querréis salir jamás, hasta haber terminado todos sus niveles. Los gráficos claros, logrados y austeros, dan sensación de limpieza en la pantalla, así como sus movimientos y colores, le otorgan una credibilidad poco común. Gracioso y minuciosamente estudiado en cada uno de sus componentes, UGH! pronto se colocará en los primeros puestos entre los mejores. Posee, como diría Einstein, la belleza de lo simple.

José Villalba Medina.













La sencillez de manejo es la mayor virtud de un juego que se situará por méritos propios en los lugares de privilegio de las juegotecas particulares.

OK	90%
Jugabilidad :	100
Gráficos :	80
Sonido :	95
Originalidad:	85
Movimientos :	90

CONCURSO



GRACIAS POR AYUDARNOS A REALIZAR LA MEJOR REVISTA DE PC Con la amplia respuesta obtenida esperamos poderte dar una revista más acorde a tus necesidades como lector y "videojugón" de PC.

LISTA DE GANADORES DEL CONCURSO OK PC

- Fernando Barcelo Ballesta - Madrid
- José Hidalgo Ascencio - Cerdanyola
- Vicente Saiz Monfort - Valencia
- Francisco Von Tobel - Galapagar
- Antonio Palau - Vinaroz
- Miguel Gutierrez Bustos - Mostoles
- Abel González Parra - Almendralejo
- Ignacio Javier Puig Casar - Valencia
- Iñaki Requena Tejero - Vitoria
- Juan Carlos López García - Villamarchante
- Pilar García González - Patiño
- Leonardo Barbero González - Madrid
- Alberto Algaba Salazar - San Sebastián
- Daniel Tello Granero - Tarragona
- Agustín Gutiérrez Minuesa - Zaragoza
- José Luis Martín García - Laredo
- Marco A. Nora Salazar - Madrid
- Carlos Iván García González - Almería
- Juan José Gómez Moreno - Madrid
- David García De Dioniso - C. Real
- Javier Sanchez Alonso - Tortosa
- Jesús Manuel Pavaro Cuenca - Madrid
- Paula Fernández Cordero - Asturias
- Susana Lozano Sancho - Barcelona
- Juan José Gallardo Cañaveras - Madrid
- Aurelio Gutierrez Cidad - Barcelona
- Miguel Martí Bibiloni - Manacor
- Javier Presa Vázquez - Madrid
- Gorka Sánchez Usúa - Vitoria
- Guillermo Calero Sánchez - Cádiz
- David Puigtio Tramunt - Cardedeu
- Javier Torrijos Suero - Valencia
- José Sousa Zamorano - Córdoba
- Ramón de la Iglesia Vidal - P. de Mallorca
- Antonio Pardo Saurt - Olesa de Monserrat
- Esteban Martínez Martín - Tenerife
- Alfonso José Jimenez Liñan - Sevilla
- Jerónimo Muñoz Calzado - Andujar
- Carlos Medina Paz - Rubí
- Ernesto Sanz Montaña - Valladolid
- Xavier Pijuán Sala - Barcelona
- Asier Cantero Cantero - San Sebastián
- Lorenzo Gil Guerrero - Calatayud
- Toni Llorch Esteller - Castellón
- Sergio Torrente Pérez - Fontdevilomara
- Josep Quintana Grau - Barcelona
- Angel Soriano Ortiz - Dos Hermanas
- Alfonso Pérez Couto - Ordenes
- Raul Trujillo Fuentes - Madrid
- Juan José Potel Touceda - Valga
- Javier Rubia Martinez - Alcorcón
- Sergio Rodríguez Hernández - Madrid
- Borja Mariño Suarez - Vigo
- José Feixas Parramón - Anglés
- Iván García Muñoz - Madrid
- Abel Graña Ramos - Ferrol
- Carmen Hernández Aranda Sta. Perpetua de Mogoda
- Jesús Navarro Ruiz - Tomelloso
- Alejandro Careño Gutierrez - Sant Boi
- Sergi Aldoña Cerqueda - Barcelona
- Rafael Muñoz Tripiana - Madrid
- Roberto Guellida Valverde - Barcelona
- Rafael Sancho Martínez - Sevilla
- Alberto López Penide - Poio
- Néstor Martinez Salo - Cala D´or
- Rosalía Losada Galiñanez - Cambados
- Sergio Ruiz Platero - Móstoles
- Jordi Montfort Castillo - Barcelona
- Miguel de Arriba Mendo - El Arenal
- Pablo Naveira Sobrina - La Coruña
- Blanca Rodríguez García - Avila
- José Miguel Gavila Sivera - Denia
- Juan Araujo Fresneda - Madrid
- Dani Sanahuja Navarro - Salt
- José Miguel Penalva Tebar - Alicante
- Luis Antonio Rodríguez Alvarez - Langreo
- David García Cascales - Madrid
- Andrés Isart Bertrand - Barcelona
- Juan Casamitjana Foez - Jerez de la Frontera
- Marcos Antonio Carrión Fernández - La Línea de la Concepción
- Juan José Olivares Jimenez - Arucas
- Oscar González Fernández - Barcelona
- Fco. Javier Ruiz Ruiz - Arenis del Mar
- Conrado Gómez Durán - Barcelona
- Mario Dolores López Santiago - Guadix
- Juan Carlos Ríos González - Péscala
- José Ismael Miguez Sanchez - Sestao
- Beatriz Martínez González - Alcala de Henares
- Julio Angel Sanchez Mustieles - Valencia
- Fco. Rodríguez Sanchez - Caldes de Mar
- Ferrán de Llano i Baulíes - Barcelona
- Josep Serra y Virgili - Tarragona
- Miguel Angel Herrán Larrea - Las Arenas
- Mº del Rosario Roldán - Alcalá de Henares
- Daniel Martínez González - Alcalá de Henares
- José María Dieste Pérez - Zaragoza
- Silvia Gomera Bone - Barcelona
- Jesús Román Rodelgo - Madrid
- Tomás Sanchez López - Valencia
- Luis Carlos Navarro Ruiz - Tomelloso
- Mario Carles Serrano - Villa Real
- Sergio Pila Páramo - Crenedo de Piélagos
- Manuel Guillán Canut - El Grove
- Angel Durán García - Madrid
- Fco. Felix Moreno Moreno - Alicante
- Javier Camino Ortiz - Torrelavega
- Rafael López Sanfelix - Poliña
- Xavier Campdepadrós Ortigosa Barcelona
- Raúl Sanchez Paniagua Ciudad - Mérida
- Carlos San Juan Crespo - Tarrazona
- Iñaki Suarez Alvarez - San Sebastián
- Enrique Rego Caballero - Madrid
- Sergio Ocio Barrales - Beceña
- David Cifre García - Tarragona
- Juan Fco. Zapata Sanchez - Catarroja
- Pablo García López - La Coruña
- Alfredo Iglesias García - Madrid
- Pablo Vera Cuenca - Fuenlabrada
- Javi García López - El Egido
- Diego Montoto García - Gijón
- Juan Pujol Amengual - P. Mallorca
- Sergio Pasos Conde - Madrid
- José Luis Pérez Aparicio - Burgos
- Pilar Suarez Ortega - Gijón
- Juan José Crespo Martínez - Totana
- Roberto Gellida Valverde - Barcelona
- Leonor Vázquez López - Ferrol
- Juan Carlos Sanchez Del Rey - Baleares
- Enrique Piñiero García - Fene
- Daniel Palacios Mendez - Madrid
- Juan Ferrero Fernández - Santander
- Juan Almendro Cruzado - P. Mallorca
- Fco. Javier Carnero Alonso - Luanco
- Jomodab Rodríguez Delgado - Lérida
- Nieves García Rubio - Madrid
- Jesús Antonio Ugarte Oribe - Vitoria
- Lucía Zayas Serrano - Soria
- Joan Cervera i Fresno - Barcelona
- Iván Juvillá Ollé - Barcelona
- Albert Jausac - Gerona



- OK Pasarela: KAISER
- Compañía: LINEL.
- Distribuidor: SYSTEM 4.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER.

EL PRINCIPE DE LOS SIGLOS

Káiser es un juego de estrategia donde debes conseguir que tu principado sea el más fuerte tanto económica, como militarmente.

En el año 1700 existían en centro Europa un gran número de naciones germanas unidas por el comercio y la misma lengua pero divididas por gobiernos, costumbres y religión. Aquí comienza este juego de estrategia donde tu puedes cambiar la historia para conseguir que tus vasallos te amen y respeten.

ELECCIONES INICIALES

Después de ver la presentación del programa elegiremos un nombre y nacionalidad así como el sexo para que el juego nos trate como "Sir" o "Lady", a continuación se nos pedirá la región que queremos gobernar a elegir entre Hannóver, Prusia, Saxon, Hessen, Flandes, Bavaria, Austria Tirolesa y Bohemia. Por último se nos pide la fecha de comienzo y el tiempo que durará cada turno, el juego está pensado para que puedan jugar tantas personas como regiones hay pero por desgracia no para jugar sólo contra la máquina y si quieres jugar sólo todas las opciones militares y de comercio no estarán disponibles y te tendrás que dedicar a simplemente dar de comer a tus vasallos.



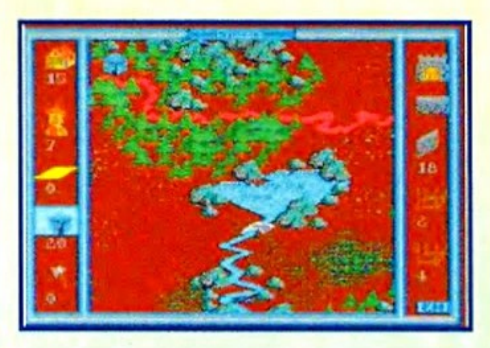




MANTENER PROSPERA TU REGION

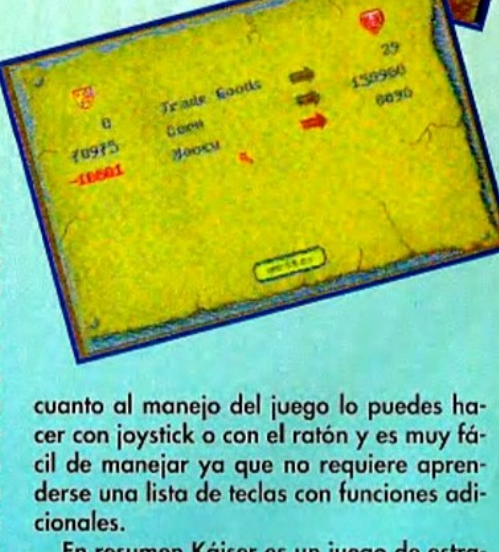
El mantener tu región próspera no es nada fácil y debes controlar la producción de maíz, los campos que tienes, los molinos y almacenes de











A medida que tu región prospere, podrás ir adquiriendo edificios, palacios y campos donde podrás plantar las diferentes cosechas que alimenten a una población más o menos contenta de tu mandato.



maíz que influirán directamente en la natalidad y mortalidad de la región. También deberás tener cuidado con las plagas de alimañas que asaltarán tus almacenes y mover tus reservas de maíz de un almacén a otro. Si consigues una región próspera conseguirás que lleguen inmigrantes de otras regiones lo cual reforzará tu economía.

Poco a poco tu región irá mejorando y podrás comprar casas, palacios, campos de cultivo, catedrales, muros de defensa, ejércitos, etc. lo que puedas comprar estará de acuerdo a tu economía con lo que deberás jugar con los impuestos y tener mucho cuidado de no caer en las manos de los prestamistas usureros.

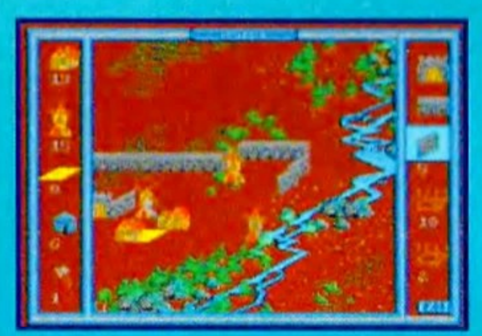
Si puedes jugar con otra persona se habilitará la opción militar lo cual le da una gran emoción al juego, según como anden tus arcas podrás comprar batallones de infantería, de artillería, y de caballería, tras comprarlos deberás darles una experiencia realizando maniobras para que las milicias de campesinos se conviertan en auténticos soldados profesionales, por último deberás dar la orden de atacar a otro país. Una vez declarada la guerra se debe colocar cada unidad militar y darle sus órdenes que pueden ser de atacar al enemigo, destruir sus edificios y campos, capturar sus posesiones o defender el propio territorio. La batalla empezará y podrás ver como se va desarrollado la batalla en vivo.

Káiser cuenta con una banda sonora escasa ya que sólo suena en unas determinadas ocasiones pero como juego de estrategia que es cumple con su función para darle mas ambiente al juego. En cuanto al manejo del juego lo puedes hacer con joystick o con el ratón y es muy fácil de manejar ya que no requiere aprenderse una lista de teclas con funciones adicionales.

En resumen Káiser es un juego de estrategia muy divertido si vas a jugar con mas de una persona pero tal vez muy monótono y aburrido si quieres jugar sólo.

Enrique Maldonado Rollizo.





OK 62%

Jugabilidad :	60
Gráficos :	70
Sonido :	70
Originalidad:	60
Movimientos :	50



- OK Tricks & Tracks : THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES.
- Compañía: Electronic Arts.
- Distribuidor: DRO SOFT.
- Tarjeta Gráfica: VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDMASTER, SOUNDBLASTER.



Sherlock Holmes
Sr. Farthington. ¿Cual es su interes en la Srta. Anna Carroway?

Sin saberlo aún, el asesino del escalpelo, estaba a punto de caer atrapado en las redes de Scotland Yard. Por supuesto, la aportación de investigación y pistas por parte de Sherlock Holmes, fue fundamental para la feliz resolución del caso. ¿Jugáis a detectives?

LAS PISTAS S
SHERLOCK H



LA HISTORIA

Finales del siglo XIX, la comisaría de Scotland Yard se enfrenta a una ola de asesinatos -sin duda la peor de toda su historía- provocadas por el ya mítico Jack el destripador.

Sarah Carroway, una joven cantante cuyo trabajo desarrollaba en el conocido Regency Theatre, se disponía a abandonar el mismo para dirijirse a su domicilio.

Ella no sabía que tras los cajones del callejón -al que daba la salida trasera del teatro- se encontraba su asesino. Se encontraba posiblemente... Jack el destripador.

ELEMENTAL QUERIDO WATSON

Lógicamente y ante la completa inutilidad de los hombres de Scotland Yard, yo, Sherlock Holmes y mi inseparable compañero de fatigas el Dr. Watson decidimos -siempre con la autorización del señor L'estrade- realizar la investigación por nuestra cuenta. Obviamente desciframos el enigma del asesinato de la Srta. Sarah incluidos los móviles que condujeron a ello. Aquí están los resultados de la investigación pero, como queremos que tú también colabores en la finalización de la aventura, tan sólo te comentaré las pistas principales que nos condujeron a Watson y a mí a la resolución del caso. Espero que con ellas no tengas ningún problema para llegar hasta el final.

ECRETAS DE OLMES

El asesino del escalpelo acechaba en la oscuridad, amparado tras unos cajones solitarios, en la parte posterior del teatro. Su próxima víctima, desafortunadamente, no podía sospechar lo que se le avecinaba y las posteriores consecuencias que su crimen traería.

LAS PISTAS

■ Ten encuenta los posibles detalles en el cuerpo de la víctima que nos puedan conducir hacia el asesino, estos son: restos de polvo blanco y unos arañazos en el cuello y manos de la víctima.

■ Una entrevista con su compañera Sheila Parker -supuesta testigo del crimen- te revelará que Sarah tenía un posible admirador que desde ese momento se podía convertir en sospechoso. Unas flores que éste le envió te podrán aclarar muchas cosas acerca del caso. También te revelará el nombre de su hermana, Ann.

■ Prestad especial atención al hecho de que su hermana Ann le regaló hace poco un collar a Sarah. Este collar tendrá mucha más trascendencia de la que pueda parecer.

■ Un vistazo al piso de Sarah nos revelará que el supuesto compañero de Sarah pertenecía a algún equipo de Rugby. Nos lo indicaba la sudadera que encontramos en la cesta de la ropa sucia. Abrir el paraguas nos ayudará a encontrar la forma de abrir uno de los cajones del camerino.



EL PRIMER SOSPECHOSO

● Para encontrar al primer sospechoso sólo debéis ir a la perfumeria acompañados de la sudadera. Con un poco de habilidad conseguireis sacar algún dato interesante con el que el entrenador del equipo South Kensington os ayude a encontrar al sospechoso -¿Quizás el tabaco que fuma el muchacho?

● Un diario británico te será de gran utilidad para demostrarle a Sanders -que así se llama el sospechoso- que su admirada Sarah había sido realmente asesinada.

● Un poco de presión sobre el chaval y te revelará un posible lugar donde podrás encontrar a Ann -la hermana de Sarah- y a su acompañante Antonio Caruso.

● En un billar de la ciudad te revelarán la dirección donde habitualmente residía el señor Caruso.













CARUSO, EL MUSICO

Con esta información puedes interrogar al señor Caruso para que te confirme el lugar que citaba Sanders, una especie de picnics cercano a un colegio donde un joven cursaba sus estudios. Atento a este dato porque aquí puede estar parte del movil del asesinato.

Sácale la dirección de la hermana de Sarah.

LAS FLORES

Aparentemente la investigación se había quedado bloqueada teniendo en cuenta que Caruso nos había contado ya todo y que en el piso de Ann nadie contestaba.

Pero ya que por ahí no teníamos salida, quizás analizar las flores que encontra-







Cada lugar, cada personaje, cada situación a la que nos enfrentamos, puede traer una pista escondida en su interior. Para un detective tan sagaz como Sherlock, eso no pasaba desapercibido de ningún modo.









mos en el camerino abriría nuevos caminos a la investigación.

- Los resultados delatarán -con algo de tu parte- que el lugar donde se compraron esas flores estaba situado en Covent Garden.
- Unos gemelos en el lugar más insospechado te revelarán las iniciales del que más que posiblemente sea el asesino.
- En un pub de la ciudad encontrarás la información concerniente a las personas a las que el señor Blackwood -nombre que responde a las iniciales que había en los gemelos- había realizado trabajos de disección.
- Ojea en esos lugares para encontrar la dirección de la taxidermia en que trabajaba nuestro "amigo" Blackwood.

EL RASTRO DEL ASESINO

- Registra todo y encontrarás el escalpelo -una especie de bisturí- con el que el asesino acabó con la vida de la Srta. Carroway.
- No tengas clemencia al interrogar a su ayudante, con toda seguridad te revelará el lugar en que se encuentra su jefe.





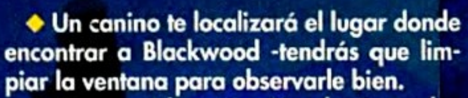








Los interrogatorios serán el arma básica para adquirir conocimientos fundamentales sobre el ambiente y características de los personajes que te rodean. Una buena pregunta hecha en el momento correcto, puede conducirte inesperadamente hacia una nueva pista sobre el caso.



◆ Un canino te localizará el lugar donde encontrar a Blackwood -tendrás que limpiar la ventana para observarle bien.

◆ Una rapida actuación dará con los huesos de Blackwood en la carcel justo en el momento en que se disponía a vender un collar -logicamente el collar de Sarah-.

Por desgracía el caballero -por llamarlo de alguna manera- que compró el collar escapará.

TRAS LA PISTA DE ANN

❑ Entre los objetos personales que la Srta. Sarah guardaba en su cajón -antes deberás encontrar la manera de entrar en el camerino- estaba la llave del teatro.







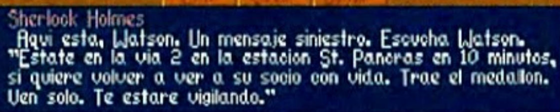


El inspector Gregson
Ah, Sr Holmes. ¿Ha venido a mirar un poquito? Entonces deberia de ver esto. Se que no se ira hasta que lo haya conseguido.



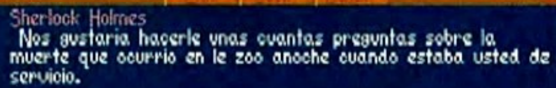
















❑ Asistir al lugar donde la hermana de Sarah cantaba -era cantante de ópera, claro- te llevará al camerino de la Srta. Ann aprovechando que ésta había causado baja durante algún tiempo. Entre sus pertenencias encontrarás las llaves de su casa.

❑ Habla con la Sra. Worthington y te revelará que Ann regaló hace poco tiempo un collar a su hermana. El mismo collar que fue vendido a un desconocido por el Sr. Blackwood.

❑ Un nuevo registro en la casa de Ann y averiguarás gracias a su diario que el collar que llevaba Sarah en el momento de su asesinato contenía una importante carta relacionada con el futuro del chaval que cursaba estudios en el colegio cercano a la zona de picnics que solía visitar.



❑ Hablar con este chaval no te revelará nada, pero su gorra te servirá para encontrar a su padre.

UN PROBLEMA DE RECONOCIMIENTO

■ Ve a hablar el abogado Mr. Jacob Farthington -cuya tarjeta habrás recogido en el piso de Ann- y te contará toda la historia que rodea a este crímen y que es la siguiente: Hace varios años que la Srta. Ann mantenia relaciones con el Sr. Brumwell -el que hasta este momento era supuesto padre del niño- del que tuvo un hijo.





Poco a poco, pasito a pasito, uniendo todas y cada una de las valiosas pistas obtenidas, lograrás acercarte a la resolución del caso, sin mayores problemas.









Tras la ruptura de la pareja éste quedó a cargo de su marido -sin duda debido a las influencias que su familia tenía en todos los lugares-. Fue entonces cuando ésta le pidió consejo al abogado en la forma en que podría recuperar a su hijo. Por fín había conseguido una prueba de esa paternidad -que guardó en el collar que llevaba Sarah- cuando ésta desapareció debido al asesinato de su hermana. El hecho de que el Sr. Blackwood asesinase a la Srta. Sarah se debía obviamente a un malentendido ya que el asesino no sabía que Sarah portaba en su collar la prueba de paternidad del Sr. Brumwell.

■ Una entrevista con el Sr. Blackwood te revelará el lugar donde posiblemente encuentres la joya.

- La gente con la que hablarás en ese lugar te llevará al Zoo de la ciudad donde se habrá producido...

UN NUEVO ASESINATO

● Encuentra la forma de coger el objeto que hay junto a la victima -te será de gran ayuda la colaboración



del hombre que en ese momento se encontraba como vigilante del zoológico-.

- Inspecciona la oficina del detective, ésta te revelará el lugar donde éste se encuentra.
- Los acontecimientos que aquí se desarrollen te guiarán hasta la joya. Tan sólo te queda encontrar a la Srta. Ann.
- Diríjete hacia la mansión de los Brumwell donde no podrás evitar que el Sr. de la casa se suicide.

HUNT ES LA CLAVE

- El asesino del detective Moorehead te llevará hasta una tal Rosa -una vidente que reside en la calle Covent Garden-.
- En la casa de empeños te facilitarán una caja con una llave perteneciente a la Sr. rosa.
- Registra su casa para encontrar un contrato de alquiler. En esa casa alquilada la Srta. Ann permanece secuestrada -este lugar será el muelle-.
- Tras los típicos acontecimientos del final de una historia habrás resuelto el caso, la Srta. Ann podrá recuperar a su hijo y tú habrás demostrado ser un gran detective -aunque hayas disfrutado de la ayuda de todo un Sherlock Holmes-.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY".

- OK Tricks & Tracks: *ALONE IN THE DARK*
- Compañía: INFOGRAFES.
- Distribuidor: ERBE.
- Tarjeta Gráfica: VGA, MCGA.
- Tarjeta de sonido: AD LIB, SOUND BLASTER, DISNEY SOUND SOURCE Y SOUND MASTER +.

Alone in the dark





Una puerta chirrante, unos árboles siniestros, los sonidos del suelo que se resquebraja bajo los pies, nada le falta a Derceto una vieja mansión donde habitan todas las pesadillas del mundo.

Antes que nada, ¡Hola!, me llamo Edward Carnby, Carnby para los amigos y estoy aquí para contaros como resolví uno de mis mas apasionantes casos. Era un 25 de agosto de 1924 cuando Gloria Allen me contrató para que investigase la muerte de su tío Jeremy. Gloria me dijo que Jeremy se había suicidado en Derceto y que quería saber que secretos escondía esa vieja mansión. Yo estaba agobiado por las numerosas deudas que tenía con un banquero de Lousiana así que no lo dude y cogí el dinero y la llave de la mansión. Al atardecer, el chófer de Gloria me llevó a la puerta de la mansión y me dijo que me recogería al día siguiente, nunca sospeché que pasar la noche en esta mansión pudiera ser la última cosa que hiciese en la vida.

EN EL ATICO

Lo primero que hice fue subir al ático donde Gloria me había indicado que mirase detrás del piano. Allí encontré una nota de Jeremy en la que decía que se habían desatado fuerzas infernales. Sin perder más tiempo empujé el armario contra la ventana por temor a que algún tipo de vampiro me chupara la sangre y poco después escuché como algo golpeaba detrás del armario rompiendo el cristal de la ventana. Observé que en el fondo del ático

LAS PESADILLA
VIEJA MANSIO


AS DE LA
ON ENCANTADA

había una trampilla en el suelo y me apresuré a bloquearla con un viejo baúl que se encontraba cerca, pensando que de este modo evitaría que algo terrible saliese de las profundidades de la casa.

Con más tranquilidad y sin saber que mis pesadillas apenas habían comenzado examiné el resto del ático. Al abrir el baúl encontré un viejo rifle ¡por fin tenía algo decente con lo que enfrentarme a cualquier ser que habitase en esta mansión embrujada!, dentro de un armario encontré una alfombra india y curioseado por unas estanterías encontré un libro del que leí algún que otro pasaje interesante.

Me precipité sobre las escaleras y llegué



a una especie de trastero donde encontré un arco y una lata de aceite. Como ya empezaba a tener muchas cosas encima dejé en el suelo el libro, la nota del pobre Jeremy y la lata de aceite después de vaciarla en mi lámpara.

Pasar toda la noche en el interior de la mansión de derceto será una experiencia que indudablemente no podrás olvidar por mucha vida que quieras vivir.

INVESTIGANDO POR LA MANSION

Tras abrir la puerta del trastero llegué a un pasillo que tenía el suelo resquebrajado por el horror que contenía la mansión, así que tuve que buscar un camino alternativo y como tenía que empezar por algún sitio elegí la puerta de mi izquierda. Al entrar en la habitación la puerta se cerró bruscamente trás de mí, yo sabía que nada bueno me esperaba al abrir la puerta así que me tome mi tiempo mientras buscaba una llave para abrir un baúl que había allí dentro, la llave la encontré en el escritorio y en el baúl encontré un antiguo sable de caballería. Sin dejar que mis temores aumentasen dejé la llave que ya no me servía y abrí la puerta, ¡ellos me estaban esperando!, ante mi apareció un zombie pero yo esta vez estaba preparado y lo liquidé con mi fusil de un par de precisos tiros.

Como a mi alrededor no parecía haber salida posible, probé en la habitación de enfrente. Nada más entrar otro zombie apareció a mis espaldas y utilicé de nuevo el rifle para acabar con él. ¡Cielo santo!, las municiones se me habían acabado pero ese perro apestoso no asustaría a nadie de nuevo.

En la habitación encontré un acceso a una habitación contigua lo que me libraba de tener que pasar por el suelo roto del pasillo.

En la habitación contigua encontré un jarrón, nada más cogerlo parece que desaté una maldición pues un monstruo alado me atacó de inmediato. Como mi rifle no tenía munición usé el sable, aunque sabía que podía romperse en cualquier momento debido a su antigüedad aunque, eso era mejor que usar mis puños y piernas. El exceso de golpes con el sable lo rompió y recogí la hoja que se había caído al suelo, lleno de rabia arrojé el jarrón al suelo y al romperse encontré una llave que abría unos cajones con unos espejos muy delicados los cuales cogí cuidadosamente.

Saliendo de la habitación encontré otra puerta que daba a un baño, en el armario encontré un botiquín en cuyo interior habí un frasco con el que curé mis sangrantes heridas. Sin pérdida de tiempo me dirigí al final del pasillo donde, tras abrir una puerta, me encontré con dos gárgolas que bloqueaban el acceso al piso de abajo. Intenté de todo pero las gárgolas eran muy fuertes y sus coletazos muy peligrosos. Estaba a punto de rendirme al mal, cuando me acordé del pasaje del libro del ático y por una corazonada coloqué los dos espejos que tenía en unas estatuillas que había delante de las gárgolas, ¡menos mal que no los había roto! ¿quién dice que un espejo roto no da mala suerte? Al colocar el segundo espejo las dos gárgolas cegadas por su propio horror murieron y me dejaron el camino libre.

ALGO ESTA DETRAS DE TODO ESTO

Nada más bajar las escaleras la puerta de la biblioteca se cerró sola delante de mí y una risa endiablada sonó por toda la casa. Alguien había mandado esos zombies a mi encuentro y me temo que ya no me dejaría salir de la casa, ¡era él o yo!.

Como detective privado que soy estoy acostumbrado al suspense pero esto era demasiado, alejándome de la armadura que estaba encantada me dirigí a mi izquierda y seguí bajando las escaleras hasta llegar a la planta baja.

A mi izquierda encontré dos puertas de las cuales sólo pude abrir una, esta daba a un jardín con una estatua en el centro conde encontré tres flechas para mi arco que cogí inmediatamente. Un instante después decenas de tarántulas cayeron del techo y tuve que huir rápidamente por donde había venido.

De nuevo subí al piso de arriba por las escaleras y abrí una puerta que había justo a mi derecha, en la habitación encontré un fantasma que estaba durmiendo así que ni se me ocurrió tocarle y cogí silenciosamente unos cartuchos del armario (que me apresuré a usar en mi rifle) y una caja de cerillas. En la mesa había un gramófono pero, debido a su peso, preferí dejarlo donde estaba de momento. Avanzando por la planta y alejándome de la armadura encantada llegué a otra puerta que daba a un tétrico pasillo.

Mientras caminaba por el pasillo, pensando en lo que seguidamente debería



hacer, abrí la primera puerta. Ante mis ojos se descubrió un dormitorio y, para mi sorpresa, sobre la estrecha repisa de la chimenea, se encontraba cerrado un pequeño manuscrito que imagine sería el diario de Jeremy. Apenas había cogido el diario con mis temblorosas manos cuando apareció un monstruo alado por la ventana que decidí eliminar con un par de tiros de mi rifle recién cargado.

Vuelta la tranquilidad a la habitación leí el diario donde descubrí porqué se había suicidado Jeremy, el demonio que había en los sótanos de la casa necesitaba un cuerpo... y ahora, quería el mío.

Dejé el diario en el suelo y salí a ver que había en la habitación contigua. En ella encontré un monstruo en la bañera con muy malas pulgas pero muy viejo por lo que tardaba en atacar y tuve tiempo suficiente para en dos o tres internadas coger una jarra que había, además de un botiquín del armario.

Una vez más, dirigí mis pasos por el lúgubre pasillo, donde encontré otra puerta que se comunicaba con una especie de habitación sumida en la más infinita oscuridad. Ante la duda, había que actuar rápido, así que me apreste a encender la lámpara que llevaba conmigo y, una vez logrado inspeccioné convenientemente aquella estancia. Encontré una estatua pesada y un libro, para no gastar mas aceite salí de la habitación y leí el libro dejándolo posteriormente en el suelo.

Seguí recorriendo el pasillo y llegué a otro pasillo más grande en cuyas paredes pendían gran cantidad de cuadros. Nada más entrar en él, a mi izquierda, observé un cuadro que me hizo sentir como si se me helara la sangre, así que decidí taparlo con [illegible] a alfombra india a la [illegible] ún no había encontrado [illegible] ha utilidad. Al fondo del [illegible] había otro cuadro con [illegible] dio que decidí eliminar con sus propias armas, aunque tuve que apuntar bien para no quedarme sin flechas. Una vez eliminado ese cuadro fantasmal dejé el arco y las flechas que me sobraron para eliminar peso de mi inventario.

Más por desgracia que por suerte, te verás atacado por multitud de seres y criaturas que sin duda intentan que el secreto de la mansión permanezca oculto.





LA BIBLIOTECA DE LA MUERTE

Por fin, en el final del pasillo, localicé una puerta que comunicaba con un dormitorio en el que se hallaba un libro falso e intrigante. Empujando el reloj encontré una llave de oro y un pergamino que hablaba sobre las criaturas de la noche entre las que había un fantasma llamado "Vagabundo" que habitaba en las bibliotecas y decía "el acero puede matar al Vagabundo que nunca muere".

Mi cabeza ya no estaba para más sorpresas, así que me encaminé de nuevo hacia el pasillo y abrí una puerta concectada con una sala a oscuras. Tuve que usar de nuevo mi lámpara y la dejé en el suelo encendida para poder moverme con mayor comodidad. Me disponía a buscar libros que me ayudaran en mi lucha contra el mal cuando, a mi espalda, apareció el "Vagabundo" que habita en las bibliotecas.

Corrí hacia mi izquierda por los pasillos llenos de libros en busca de una escapatoria cuando me encontré con lo que parecía una puerta falsa en la biblioteca. El tiempo era importante, de modo que introduje el libro falso que había encontrado en un hueco que había en la primera estantería empezando por abajo y una puerta secreta comenzó a abrirse ante mis atónitos ojos.

El "Vagabundo" no se atrevió a seguirme al interior de aquella habitación pero yo sabía que me esperaría detrás de la puerta. En aquella reducida estancia encontré un talismán que me acompañaría el resto de mi aventura y multitud de libros, pergaminos y dagas ceremoniales. Me situé en el centro de una estrella que había dibujada en el suelo y leí todos los libros y pergaminos bajo la protección del talismán. En uno de aquellos pergaminos descubrí la manera de eliminar al temido fantasma, el "Vagabundo". Solamente tenía que utilizar una de las dagas ceremoniales que acababa de encontrar. Así que, me armé de valor y salí a por él. Un único cuchillazo fue suficiente para acabar con esa pesadilla tras lo cual me dediqué a buscar y leer más libros en la biblioteca. Leí todos menos uno contapas rojas en el que se advertía de una gran maldición para todo aquél que irrumpiera sobre sus páginas para realizar alguna que otra consulta.

Por miedo a que a la lámpara se le terminase el aceite, la cogí y salí abriendo una puerta que daba a las escaleras por las que había venido. A mi izquierda la estatua maldita recobró vida al acercarme y recordando un fragmento de un libro que acababa de leer donde ponía "...estatua indígena, tiene poder suficiente para convertir un orgulloso conquistador en un muñeco indefenso." lancé la estatua pesada que tenía a la armadura viva acabando con ella.

EN LA PLANTA BAJA

Como empezaba a tener demasiadas cosas encima dejé todos los libros y pergaminos y cogí la espada de la armadura que ya era historia.

Bajando las escaleras, abrí la puerta que había justo a mi derecha y me di cuenta que estaba en la cocina. Allí encontre un buen montón de cuchillos y una olla de sopa en la que, para revolución de mi estómago, había trozos de carne humana ¡puag! Al abrir la puerta de la despensa, encontré una llave y unas galletas que por un influjo extraño parecieron sanarme un poco. Acto seguido, me introduje en la carbonerá y, nada más poner los pies en ella, apareció otro de esos repugnantes zombies dispuesto a todo. No lo pensé y lo acribillé con mi rifle con la precisión de un experto cazador. Examinando la carbonera encontré una lata de aceite y una caja de zapatos con un revólver, afortunadamente cargado, en su interior.

Salí de la cocina y entré en un comedor repleto de zombies que estaban esperando para comer. Como se da el caso de que yo aprecio mucho mi piel, opté por colocarles la olla de sopa encima de la mesa y tal como me imaginé, el zombie que en principio pareció que me iba a atacar, calmó su hambre y paso de largo.

En el comedor había dos puertas. Una se comunicaba directamente con aquell de la otra daba a una habitació que a uerta había un humo tan dens ningu sensacion de corroerme l pasill pen- decisión era obvia. Huí un in ería



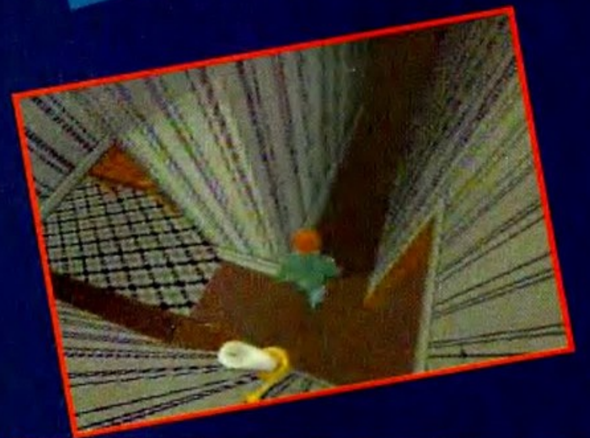
né mi jarra con agua del barril de la carbonera para echárla sobre aquel humo diabólico y acabar con él. Una vez conseguido ésto, cogí un mechero, un disco y un libro que leí. Usando una llave dorada que tenía, abrí la puerta de la derecha que daba al estudio de Jeremy. Entré y allí encontré otro disco y otro libro que deposité en el suelo tras pasar conveniente lectura. En la pared del estudio había un sable. Algo en mi interior me dijo que tenía que poner los dos restos de mi sable roto junto al otro. Mi corazonada había sido totalmente cierta y real, de modo que se abrió sin dilación un pasadizo secreto que daba a unas grutas subterráneas bajo la casa. De momento evité la tentación de bajar pues todavía quedaban muchos misterios sin resolver en la casa.

Volviendo a la habitación del humo, abrí la puerta que estaba cerrada y aparecí en el "hall" de la casa. De nuevo mi instinto funcionó y me libró de abrir la puerta principal de la casa, ¡era demasiado fácil para ser verdad! Me dirigí a la puerta de enfrente y cual fue mi sorpresa cuando, de pronto, ante mí se apareció un pirata al que tuve derrotar con la espada que anteriormente me gané en la lucha contra la armadura encantada.

Derrotado por fín el pirata, cogí la llave que tenía y abrí la puerta que daba a una sala de baile donde un grupo de fantasmas paracían esperar la música para iniciar un escalofriante baile. A estas alturas no podía vacilar y regresé a la planta de arriba para hacerme con aquél gramófono que había dejado. Había llegado el momento de probar los discos que llevaba. El que encontré en el estudio de Jeremy les encantó y se pusieron a bailar, instante que yo aproveché para coger la llave que guardaban encima de la chimenea con mucho cuidado de no rozarlos para que no se dieran cuenta de mi engaño.

Deberemos andar concierta cautela y observar cada palmo de terreno si queremos evitar sorpresas desagradables y acercarnos a la solución de la historia.

Cada objeto tendrá su importancia en ésta o aquella parte del juego, habrá que tener paciencia y usarlos en el momento justo.









Regresando a la puerta que había junto a la habitación de las tarántulas la abrí con la llave que había encontrado en la despensa y llegué a la bodega donde tuve que esquivar como pude a esas ratas sedientas de sangre. En la bodega encontré más balas para mi revólver, un libro y un bloque en forma de cuña sujetando unos barriles. Al coger el bloque apareció un pasadizo, éste estaba protegido por un enorme gusano así que preferí irme al estudio de Jeremy y probar suerte por aquella entrada.

LAS GRUTAS DE LA MANSION

Organizando mi inventario preferí bajar con lo justo y me quedé con la llave que había encontrado en el salón de baile, los frascos curativos, el mechero, el revólver, el aceite, la espada, la lámpara, el talismán y el rifle.

Bajé las oscuras escaleras del estudio de Jeremy con el presentimiento de que nunca regresaría. Allí abajo encontré un puente salvando un gran abismo. Por miedo preferí pasar corriendo y el puente se derrumbó detrás de mí mientras corría, ahora ya estaba seguro... ¡ya no regresaría jamás!.

Investigando las grutas me topé con un enorme gusano como el que había visto en la bodega y tuve que salir corriendo. Con suerte pude esquivarle aunque no sin evitar un enfrentamiento con otro de esos perros alados. Tras la encarnizada lucha seguí avanzando. Voví a encontrarma muevamente con el gusano que parecía estar buscándome. Tuve que huir otra vez, pero me dio tiempo a ver que el gusano al moverse había creado nuevas grutas, una de las cuales me llevó a una especie de lago.

Con valentía bajé y bordee el lago rápidamente llegando al otro lado por un camino que había y evitando un monstruo verde y pegajoso que me perseguía. En la huida caí al agua, se me mojaron los cartuchos del rifle y po si no fuera sufici ente mala suerte, también se apagó la lámpara. Una vez que hube esquivado al monstruo del lago me encontré con una terrible araña a la que preferí eliminar con mi revólver que aún se mantenía seco. Seguí caminando y llegué a una sala enorme defendida por un abejorro que parecía ignorar mi presencia pero que en cuanto salté a la primera columna me atacó, teniendo que usar las armas a mi alcance para eliminarlo.

Saltando por las columnas de piedra conseguí llegar a otra apertura en la piedra de aquella sala, donde se me ofrecían dos posibles caminos a seguir. Por error elegí el malo y tuve que huir ante una araña que me dejó claro el camino adecuado. Andando por las frías y húmedas grutas llegué a unos laberintos con espadas y calaveras y entonces recordé un fragmento de un libro en el que se podía leer lo siguiente: "una calavera a babor (izquierda), un sable a estribor (derecha)", siguiendo ese fragmento del libro llegué hasta un gran cofre no sin antes tener que esquivar los ataques un gran pájaro que merodeaba al acecho.

El cofre por supuesto estaba cerrado pero probé con la llave del salón de baile y se abrió ante mí, encontrando en su interior una gema y un libro. Leí el libro y descubrí que las historias de piratas y de Derceto eran todas ciertas y que Pickford y Pregzt eran la misma persona. Hace tiempo había sido condenado pero su poder era inmenso y sólo necesitaba un cuerpo para regenerarse. En el libro decía que Jeremy se le había escapado pero que "¡Tú caerás en mi abrazo!", ¡dios mío! este libro estaba escrito expresamente para mí,

ese monstruo del mal me estaba esperando y yo me dirigía directo hacia él.

Me acordé de que el puente que me había traído a estas grutas se había desplomado a mi paso y no tenía mas remedio que seguir adelante así que empujé la piedra que había tras el baúl y me adentré hacia lo desconocido. Acabé llegando a una puerta que debía estar bloqueada por una piedra desde el otro lado lo cual me impedía el paso así que decidí seguir de frente encontrándome con una interminable sala de laberintos a oscuras.

Yo no podía rendirme y dar ese placer a Pregzt así que encendí mi lámpara con mi mechero que no se había mojado y me adentré en el laberinto. Inmediatamente a mi derecha vi otra entrada, bloqueada por una piedra, y pensé que podría ser mi escapatoria en un futuro. Recordando mis juegos de infancia decidí seguir la regla de la mano derecha poniendo la misma en la pared y no retirándola nunca.

Decidí ir corriendo para consumir la menor cantidad de aceite de mi lámpara pues, aunque todavía tenía otra lata para rellenarla de nuevo si me traicionaba la oscuridad, ¿quién sabía cuántos pasadizos oscuros me esperaban aún? Al cabo de unos minutos llegué a una especie de rampa sobre la que se apreciaba una hendidura, más o menos hacia su mitad, y decidí introducir la gema que había encontrado en el baúl. De pronto, ante mis nunca más abiertas órbitas, se abrió la rampa y quedo descubierta sala donde estaba ese demonio infernal esperándome.

Pensé que era un buen momento para grabar mi juego ya que se avecinaba una tarea difícil... no me equivoqué.

LA BATALLA FINAL

Nada más saltar al agua, Pregzt empezó a lanzarme bolas de fuego que esquivé hábilmente haciendo un movimiento de zig-zag. Por si esto fuera poco, el monstruo del lago me pisaba los talones. Con mucha suerte, conseguí situarme delante de Pregzt, junto a la mesa de sacrificios preparada para que yo muriese.

Yo no estaba de ningún modo dispuesto a perecer y tras coger una ganzúa que me encontré, puse el talismán que llevaba conmigo en la mesa de sacrificios. Su poder evito que Pregzt me siguiese lanzando aquellas terribles bolas de fuego, pero el monstruo del lago seguía acechándome y Pregzt todavía no había sido vencido, así que esquivé de nuevo al monstruo del lago y, tras encender de nuevo mi lámpara con el mechero, se la lancé al árbol desde lejos apuntando bien.

Gritos infernales sonaron por toda la comarca mientras el árbol de la muerte ardía. El mal había sido derrotado pero yo todavía no estaba a salvo, la poca energía que le quedaba a Pregzt había sido dirigida contra las grutas y éstas empezaban a derrumbarse. Salí corriendo hacia una puerta de piedra que había en el lateral de la caverna, abrí la puerta con la ganzúa y seguí corriendo, regresando por donde había venido. También podría haber buscado un camino diferente por el lago. En las grutas de los gusanos encontré un nuevo camino que daba a la bodega de la mansión y por allí escapé a la puerta principal.



Al abrir la puerta principal de la mansión, un hermoso día apareció iluminando toda mi silueta. Nunca había pensado que el sol pudiera parecerme tan radiante y bello. Mis pesadillas parecían haber llegado a su fin, aunque la cara del chófer de Gloria me hizo presagiar que el final quizá aún no había llegado, tal vez solamente había logrado romper la primera barrera de lo inmortal y ultradivino.

®Quién podría saberlo?

Enrique Maldonado Rollizo.



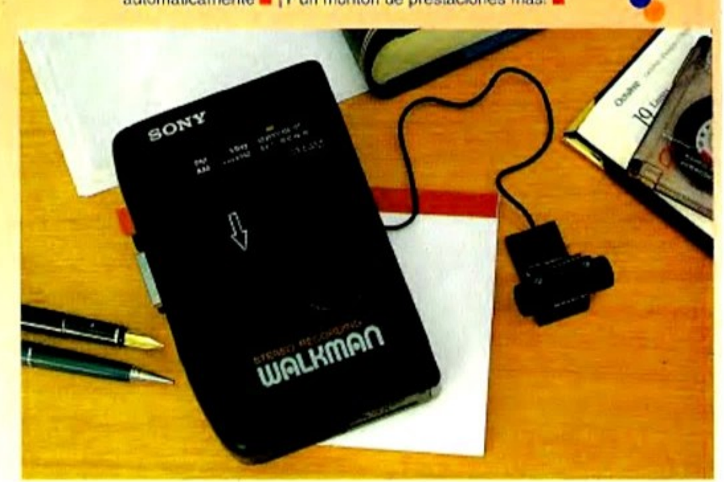
¡Completamente gratis, por suscribirse, este walkman Sony

■ Disfrutará escuchando su programa favorito en AM o FM mientras lo graba, activando —si lo desea— el supresor de interferencias (ISS) en FM para tener una recepción perfecta. ■ Podrá seleccionar la ecualización óptima de la cinta (Normal, Cromo o Metal) ■ También podrá grabar a través de su micro estéreo y escuchar sus cintas con los auriculares que incorpora ■ Sabrá cuándo cambiar las pilas, porque lleva indicador de desgaste ■ No tema quedarse dormido: Se desconecta automáticamente ■ ¡Y un montón de prestaciones más! ■

¡Póngase al día! Nuevo Master Informática es la solución global para dominar la informática

Nuevo **Master Informática** son una colección de cursos sobre los programas de mayor difusión, siempre de sus últimas versiones y en entornos **MS-DOS y/o WINDOWS**. El usuario sólo necesita introducir los discos en su ordenador y seguir las instrucciones. De esta manera usted va realizando los ejercicios y tareas marcados por el ordenador hasta lograr un dominio total del programa, gracias a una simulación exacta de la pantalla real del programa. Y todo ello al ritmo que usted dicte; en los momentos que decida y durante el tiempo que desee. Un perfecto profesor particular a su entera disposición.

■ **Para IBM PC y 100% compatibles.** ■ **En discos de 3,5**



NUEVO MASTER INFORMATICA

Oferta válida únicamente para España

☐ Deseo suscribirme a la obra **NUEVO MASTER INFORMATICA** desde el título **Windows 3.1** al final. En total 10 entregas. Esta colección, de aparición mensual, me será enviada –junto con el *WALKMAN*– en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ **AL CONTADO**: 49.500 Pta.

Al recibir la primera entrega. Los envíos serán uno mensual hasta terminar la colección.
- 1ª Entrega: Windows 3.1 junto con el *walkman*.

☐ **APLAZADO**: 51.975 Pta.

Los envíos serán uno mensual hasta terminar la colección.
- 1er plazo: 16.975 Pta. (al recibir la primera entrega: Windows 3.1 junto con el *walkman*).
- 5 plazos mensuales de 7.000 Pta.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **F&G EDITORES, S.A.** adjunto a este boletín (esta forma de pago sólo es válida en la opción "AL CONTADO").

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD
☐ CAJAMADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

Caduca ______ 199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

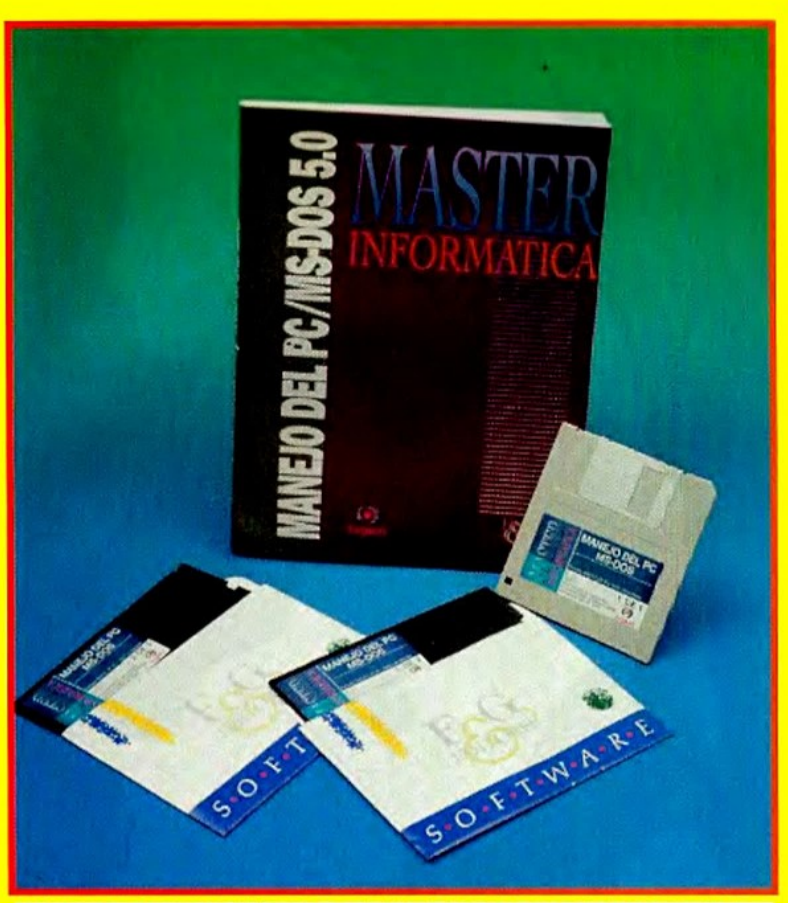
Envíe este cupón a: F&G EDITORES, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID

PARA CONSULTAS O SUSCRIBIRSE A PARTIR DE OTRO NUMERO, CONTACTE CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: TNO (91) 457 94 24 FAX: (91) 458 18 76



¡SENSACIONAL OFERTA!

SUSCRIBETE Y APRENDE



VALOR APROXIMADO DEL REGALO, 5.000 PTAS

Suscribiéndote ahora a OK PC recibirás totalmente grátis este magnífico programa tutorial para MS-DOS 5.0 en tu domicilio. Aprende a manejar tu ordenador a la vez que te diviertes con OK PC.



SUSCRIPCIONES

- Por Tfno.: 457 53 02/ 52 03/ 52 04
- Por Fax.: 457 93 12

¡QUE OFERTA!

¡No la dejes pasar!

Tu eliges: el Programa Tutor Ms-Dos 5.0 o el 20% de descuento en el precio de tu suscripción. Ahora tienes la oportunidad... engánchate a

OK PC

Tus continuas peleas por entender las acciones que realiza el ordenador, están llegando a su fin. Ponemos en tus manos el Programa Tutor para Ms-Dos 5.0,un verdadero profesor que te ayudará a convertirte en un experto conocedor del Sistema Operativo más utilizado del momento.

Ahora tienes la oportunidad de comprender mejor el mundo del PC a través de un método interactivo, sencillo, rápido de manejo y muy fácil de comprender. Los secretos de tu ordenador dejarán de serlo desde el primer día de este completo curso.

*OFERTA VALIDA HASTA 1/4/93 O HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 12 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío) y recibiré totalmente gratis la oferta de suscripción.

Nombre:

Primer apellido:

Segundo apellido:

Domicilio:

Número: Piso:

C: Postal............ Ciudad:........................... Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

Firma:

Tipo de ordenador:

Deseo recibir elTutor de Ms-Dos 5.0 : ☐

Prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO:

☐ Contrarreembolso

☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.

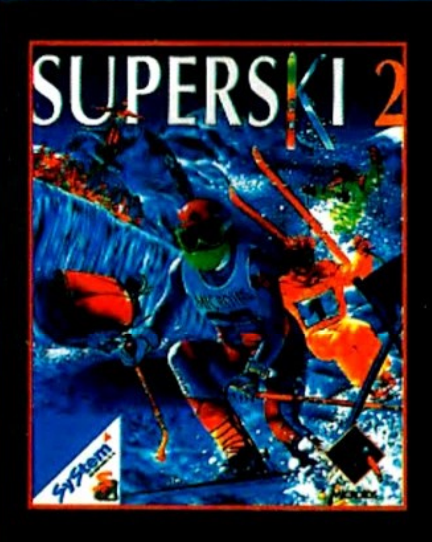
☐ Giro Postal Nº...

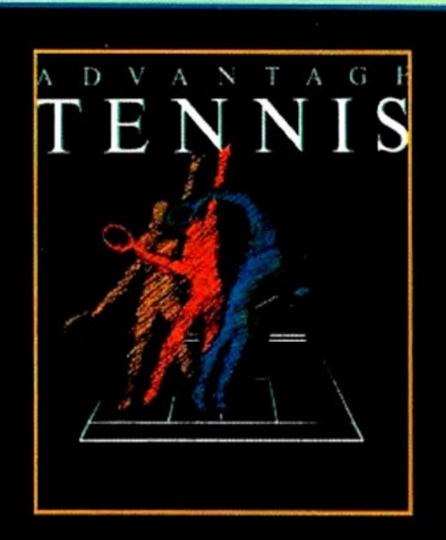
Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador nº 2, 1ºB 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02/ 52 03/ 52 04 Fax: 457 93 12

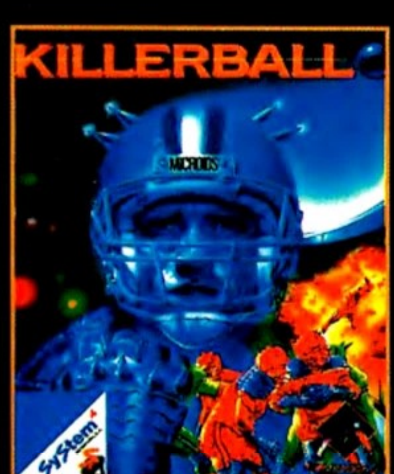
Suscripciones por tfno.: 457 53 02/52 03/52 04
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

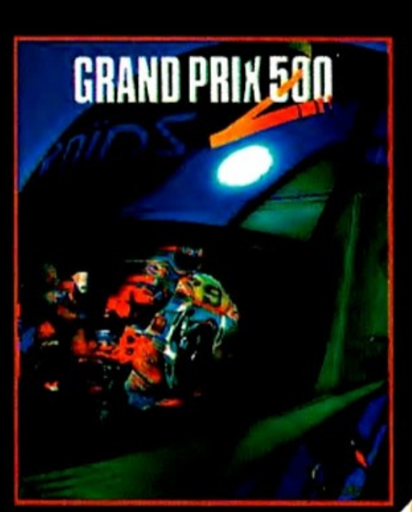
* Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 1 de Abril.

La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.











ACTION SPORT

- OK Pasarela: ACTION SPORT
- Compañía: MICROIDS.
- Distribuidor: SYSTEM 4.
- Tarjeta Gráfica: EGA, VGA.
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND.

Sudar, sudar y sudar será lo único que hagas cada vez que arranques cualquiera de los juegos que componen esta colección, no habrá ni un momento de respiro, la tensión será constante y solo pasará un idea por tu cabeza: ¡ser el MEJOR!

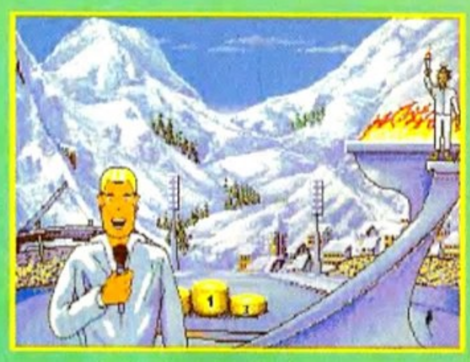
Que mejor colección que esta, para demostrar tus habilidades deportivas frente a un PC, compitiendo contra tus amigos o en su defecto con el propio ordenador en estos cuatro simuladores, en los que tendrás que hacer uso de tu técnica, velocidad y fuerza si quieres estar en lo más alto del pódium.

Disfrutarás de la emoción de las competiciones invernales más prestigiosas, te jugarás el pellejo cada vez que te subas a una de las potentes motos para rodar en los numerosos circuitos del GRAND PRIX y cuando tengas la osadía de ponerte a jugar al KILLERBALL, lo que te jugarás no será el pellejo, sino toda tu integridad física, pués es bastante probable que no salgas vivo. Y por supuesto podrás disfrutar de uno de los juegos más revolucionarios del tenis de ordenador, el ADVANTAGE TENNIS.

SUPERSKI 2

De antemano os dire que pueden participar hasta cuatro jugadores en este simulador de ski, detalle que es de agradecer, pues cuantas veces os habrá pasado que estéis en casa con 3 o 4 amigos y deseéis tener un juego en el que podáis participar todos, pues bien éste es uno de ellos.





Tendrás la oportunidad de participar en unas olimpiadas de invierno pero, por supuesto, antes tendrás que entrenarte duro, si quieres estar entre los mejores.

LUCHA POR SER EL MEJOR





Tu entrenamiento se llevará a cabo en las pistas de Albertville, participarás en acontecimientos amistosos antes de que llege la hora de demostrar todo lo que has aprendido a hacer sobre tus skis de 2 metros y medio de largo.

Como sabes en la competición olímpica tienes derecho a 2 intentos por cada prueba a excepción del salto de ski en el que dispones de 3 oportunidades. Habra seis tipos de pruebas en las que luchar por la medalla. Te las describiré empezando por el rey de las pruebas, el DESCENSO, en el que disfrutarás todo tipo de sensaciones mientras guías a tu esquiador por la pista a velocidades escalofriantes, esquivando todos los obstáculos que aparezcan. Debiendo hacerlo en el menor tiempo posible como es de suponer. Pero ten mucho cuidado si tus velocidades superan los 120 Km/h. ya que es fácil perder el control y rodar por la nieve.

En la modalidad de SLALOM bajarás por una cuesta donde parejas de banderas te indicarán la pista, deberás pasar siempre entre ellas, a no ser que las banderas esten colocadas en fila india, y entonces debas pasarlas una por la izquierda, otra por la derecha y asi sucesivamente. No harás más que dar curvas a un lado y otro durante el descenso. Presta atención y no cometas fallos pues de otro modo no conseguirás tu preciada medalla.

En el GRAND SLALOM descenderás vertiginosamente a la vez que realizas grandes curvas, pero seguramente disfrutarás saltando desde la rampa mayor del paisaje de Couchervel con una altura de 1100 m. a 1850 m. en el que tu objetivo será saltar tan lejos como te sea posible, eso sí, sin caerte.

Tenemos una prueba que nos aparece en 3D, el BOBSLEIGH, dispondrás de una máquina especialmente diseñada para la ocasión, esperando que hagas uso de ella.

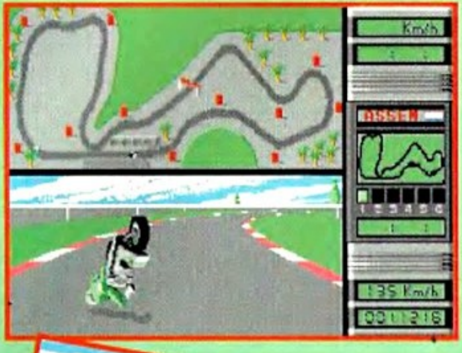
En esta prueba verás en todo momento el rostro de tu jugador, que irá cambiando según vaya la prueba, desde la cara de alegría, si van bien las cosas, hasta la cara impresionante de pánico que puede poner si te sales de la pista.

Os he dejado para el final la prueba más divertida desde mi punto de vista, supongo que desde el tuyo también lo será, es el HOT-DOG, un test de virtuosidad y velocidad. Descenderás por una pista junto con otro participante, tan rápido como puedas y a la vez realizando el mayor número de saltos, estos podrán ser más o menos espectaculares eso dependerá de los baches que encuentres y el salto que tú le indiques a realizar, teniendo hasta 6 tipos diferentes para elegir, como el helicóptero o el salto hacia atrás. Con este simulador seguro que disfrutarás aunque pases frío.

GRAND PRIX 500

Tendremos el privilegio de sentarnos en una de las cuatro motos de 500 c.c. que este simulador nos tiene preparadas, desafiando a los pilotos de estas supermotos, sentiremos verdaderas sensaciones de velocidad al ver como suben los indicadores a cifras escalofriantes, los reflejos habrá que tenerlos a tope si no se quieres rodar por la pista y perder opciones a la victoria.











Podrán jugar 1 o 2 jugadores. En el modo ENTRENAMIENTO sólo las motos pilotadas por los jugadores estarán en pista, esto te servirá para descubrir los trucos de los diferentes circuitos, se podrá participar en cualquiera de los 12 circuitos del que consta el GRAND PRIX.

En el modo CARRERA lucharás contra otro jugador o el ordenador, pero si te crees un consumado piloto, atrévete con el modo CAMPEONATO en el que rodarás por los 12 circuitos en busca de ese preciado campeonato del mundo de 500 c.c.

Las motos disponen de la opción de turbo, que da a la moto una aceleración extra que tan solo durará unos segundos, pero ten cuidado pués al acelerarla será más difícil dominar la moto, cosa que no es nada fácil aún a velocidades no muy rápidas, debes tener mucho cuidado en las curvas, ya que la moto responde muy bruscamente en los virajes.

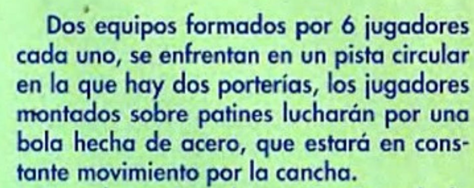
La pantalla está dividida en tres partes, una alargada y a la derecha, en la que tenemos todos los indicadores de carrera; velocidad, tiempo, plano del circuito, y la posición que ocupamos en todo momento dentro de la carrera. Luego tenemos una zona grande en la parte baja del monitor en la que vemos nuestra moto, y en la parte superior de la pantalla podemos alternar entre el mapa detallado del circuito, cualquiera de las otras motos o por qué no nuestra moto, viéndola así en dos sitios a la vez.

Consigue los mejores resultados y verás aparecer tu nombre en el tablero de campeones, alcanzando así la gloria en el trepidante mundo de las carreras.

KILLERBALL

Año 2005. Todo tipo de problemas invaden el planeta. Para escapar de su atormentada vida los humanos necesitan algo que les haga soltar toda su adrenalina retenida, de una forma rápida. Por unanime decisión KILLERBALL es el favorito de las multitudes delirantes, ya que es un deporte de Fuerza, Velocidad y sobre todo violencia, mucha violencia.

Todos los equipos están decididos a ganar en un juego en el que las reglas son muy simples y lo único que importa es ¡ la victoria !.

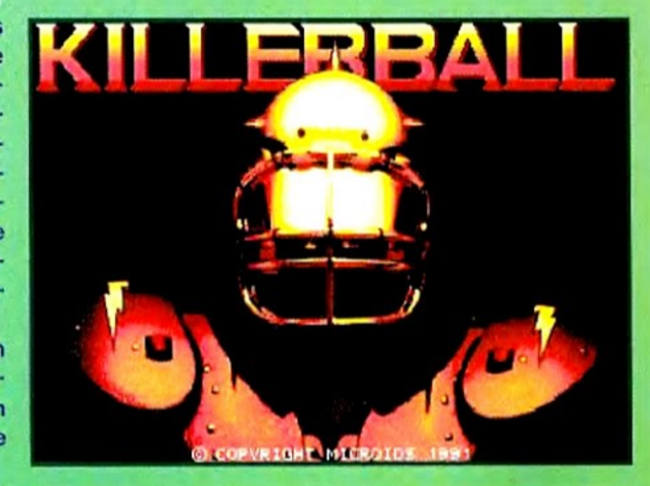


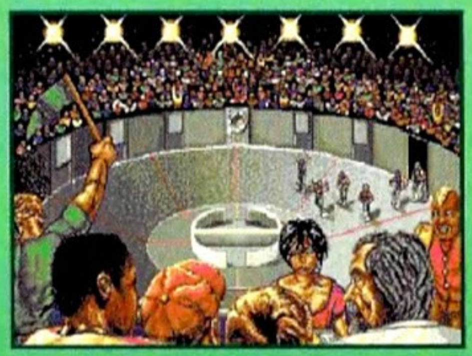
Dos equipos formados por 6 jugadores cada uno, se enfrentan en un pista circular en la que hay dos porterías, los jugadores montados sobre patines lucharán por una bola hecha de acero, que estará en constante movimiento por la cancha.

Cuando un jugador está sujetando la bola debe mantener el brazo levantado para que los demás puedan localizar la bola. Una vez con la bola en posesión habrá que dar una vuelta alrededor de la pista para poder marcar en la portería contraria. El equipo ganador será sin duda alguna el que más goles consiga en un tiempo determinado, el empate no existe, por lo que si se llega al final con igualdad en el marcador, se jugará un tiempo extra en el que ganará bien el marque un gol, o bien, el equipo que aguante con jugadores en la pista, pues no sería raro que resultasen lesionados los 6 jugadores.

En la parte superior de nuestro monitor tendremos los marcadores del encuentro, en el que aparece un radar que nos muestra la posición de todos los jugadores así como de la pelota y quien la lleva. También tendremos indicado el estado de cada jugador, o sea cuanto le queda para abandonar la pista por lesión.

Habrá más detalles como bonificaciones, que harán de nuestros osados jugadores verdaderas bestias humanas. Los ju-











gadores no son identicos, tendrán diferentes características como fuerza, velocidad, resistencia,...

También habrá diferentes tipos de tácticas con las que deshacerte de tu siempre odiado contrincante, desde la denominada "RAM" que es una estrategia de ataque, hasta la "END ZONE" inventada por los "Jaguars" para defenderse de los terribles "Hombres de Hierro", pero tu habilidad a los mandos del teclado tendrá más valor que todas las tácticas que puedan tener los 8 equipos participantes.

El objetivo común de todos los equipos es poder ganar la gran Final, pero para ello, primero han de pasar por tres diferentes ligas, la liga Menor, la liga Mayor y la Elite, antes de llegar a la gran Final de La Copa Internacional Killerball.

La final será la más dura y sangrienta de las batallas, no habrá amigos en la pista, solo enemigos a los que destrozar si es posible, así que si deseas soltar adrenalina, este es el juego que andabas buscando.

Los gráficos en éste juego al igual que en el del GRAND PRIX no son nada del otro mundo, pero son lo suficiente buenos para hacerte pasar horas de diversión.

ADVANTAGE TENNIS

Si sois fieles lectores de OK PC os habréis dado cuenta ya, de que el simulador de tenis que nos vamos a traer ahora entre manos, ya fué comentado en un nº anterior de esta revista, pués formaba parte de una colección sobre otros cuatro gigantes del deporte llamada SPORTS MASTER, por lo tanto os dareis también cuenta de que no se trata de un simulador corrientucho, sino de uno de los mejores en lo que a tenis se refiere, de otro modo no contarían con él, a la hora de realizar este tipo de colecciones.

Pero si en tu caso no tuviste la suerte de leer ese artículo o bien no lo recuerdas, os volveré a contar por encima algunos detalles importantes del juego. Antes de nada os diré que una de las características más importantes, es que tendrás que desarrollar tu propio estilo, tendrás distintas opciones para crear tu jugador a tu gusto, estará a tu alcance el seleccionar distintos tipos de golpes, como el Smash, Revés, Picada o el impresionante y difícil golpe entre las piernas. Deberás definir si los golpes de Drive y Revés se ejecutarán con una o dos manos. También si tu estilo de juego, se basará en el ataque o en la defensa.

El movimiento del jugador es semiasistido por el ordenador, o sea que si no tocas a tu jugador éste devolverá pelotas, dependiendo de su posición, pero sin efecto alguno. Para tomar los controles de éste deberás usar las teclas de dirección y la barra espaciadora.

La opción repetición te permitirá visualizar la última jugada a cámara lenta y desde un ángulo diferente. La cámara que nos ofrece el partido es buenísima pués no es la típica cámara que está fija, sino todo lo contrario, estará en constante movimiento para ofrecernos la mejor vista en cada momento del partido.

Habrá diferentes tipos de torneos en los que participar, como los de Exhibición que no afectarán nuestra posición en la A.T.P. , los de Temporada en los que ya si que nos jugamos algo más que unos simples dólares, pudiendo ir convirtiéndonos poco a poco en el futuro nº 1 del tenis mundial.

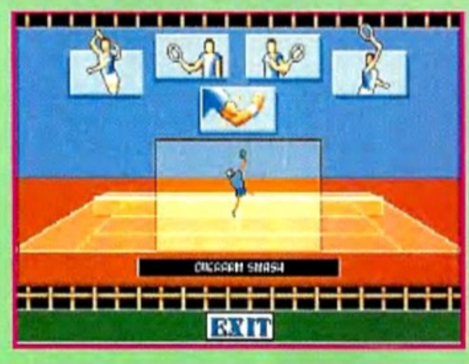
Y esto es más o menos lo que os encontrareis si os hacéis con esta colección deportiva...

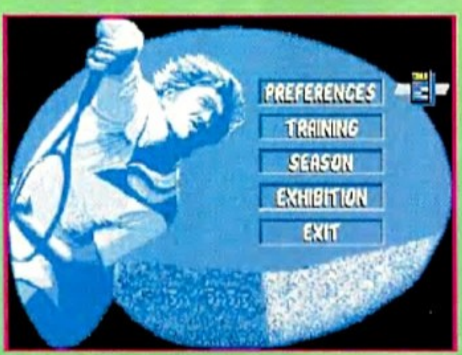
JESUS HERVAS.













OK 80%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	75
Sonido :	85
Originalidad:	80
Movimientos :	80



INVES MULTIMEDIA PC Nivel I

Todos los avances técnicos actuales se han debido a que en los últimos años los fabricantes de hardware y software se han decidido a potenciar de manera importante aspectos que antes habían dejado olvidados. Con el nacimiento del estándar de tarjeta de vídeo VGA y Windows, el PC se pudo adentrar en algo más que tareas "serias".

Más adelante, se ha venido desarrollando un concepto: Multimedia, que engloba un tipo de soluciones informáticas que utilizan en mayor proporción la animación de imagen y el sonido. Donde destacan notablemente las aplicaciones multimedia es en la posibilidad que ofrecen de mostrar enormes cantidades de información en tiempos muy reducidos. Ya que una imagen o un mensaje hablado reporta mucha más información y en menos tiempo que los sistemas convencionales de descripción escrita.

De este modo, debemos entender por multimedia aquella aplicación o producto informático que presenta al usuario información a la vez a través de medios de distinta naturaleza . En este terreno juega un papel importante la tarjeta Sound Blaster Pro, de la que se puede decir que se ha convertido en un estándar de esta disciplina, y en la que se basa el Inves Multimedia PC (nivel 1). Además de la tarjeta, este producto contiene el software para la gestión de ésta, unos altavoces, un micrófono y dos juegos (Centurión e Indianápolis 500).

DESCRIPCION DE LA TARJETA SOUND BLASTER PRO

Esta tarjeta dispone de todos los componentes necesarios para trabajar de forma adecuada en un ambiente multimedia. De esta forma cuenta con un conversor digital analógico (DAC), capaz de reproducir sonidos con gran realismo, procedentes de fuentes analógicas, como un micrófono. El DAC encuentra su máxima aplicación en juegos, presentaciones y programas educativos.

El mezclador estéreo digital analógico, permite mezclar distintas fuentes de sonido, como el ya mencionado micrófono, un CD-Audio, el altavoz interno del PC o cualquier otra señal de audio procedente de otra fuente de sonido.

La Sound Blaster Pro, como es lógico pensar, cuenta con un interfaz de joystick que ofrece la posibilidad de conectar este tipo de dispositivo, tan útil para usar con los vídeojuegos. Estos, si utilizan adecuadamente las posibilidades que ofrece la multimedia, se convierten en una aventura llena de trepidantes imágenes y sonidos de gran realismo.

El interfaz MIDI permite que podamos explorar el mundo de la música, si tenemos aptitudes para ella, gracias a la posibilidad de conectar una caja de conexión MIDI a la misma entrada que se emplea para el joystick. De esta forma, y con el software indicado, podemos secuenciar todo tipo de sonidos, tales como los procedentes de instrumentos o teclados musicales.

Cuando hablamos de sonido, el amplificador de éste desarrolla un papel estelar.

En la Sound Blaster Pro su potencia es de 4 Vatios por canal, suficiente para que el sonido nos facilite sumerjirnos en la aventura que estemos viviendo. En el exterior, la tarjeta tiene un pequeño potenciómetro con el que se puede regular el volumen. La tarjeta dispone también de un conector para altavoces o auriculares.



El Inves Multimedia PC (nivel 1) se puede convertir en un interesante aliado para enriquecer nuestros ratos de ocio con el ordenador.

VIVIENDO LA AVENTURA

Gracias al interfaz de CD-ROM es posible instalar unidades de este tipo, tanto internas como externas. Con ellas el ordenador se convierte en una potente estación de trabajo multimedia, ya que muchas aplicaciones, debido a la importante cantidad de información con que cuentan, utilizan este soporte de gran capacidad.



La Sound Blaster Pro cuenta con conectores para joystick o interfaz MIDI, altavoces, micrófono, entrada auxiliar y control de volumen.

LA IMPORTANCIA DEL SOFTWARE

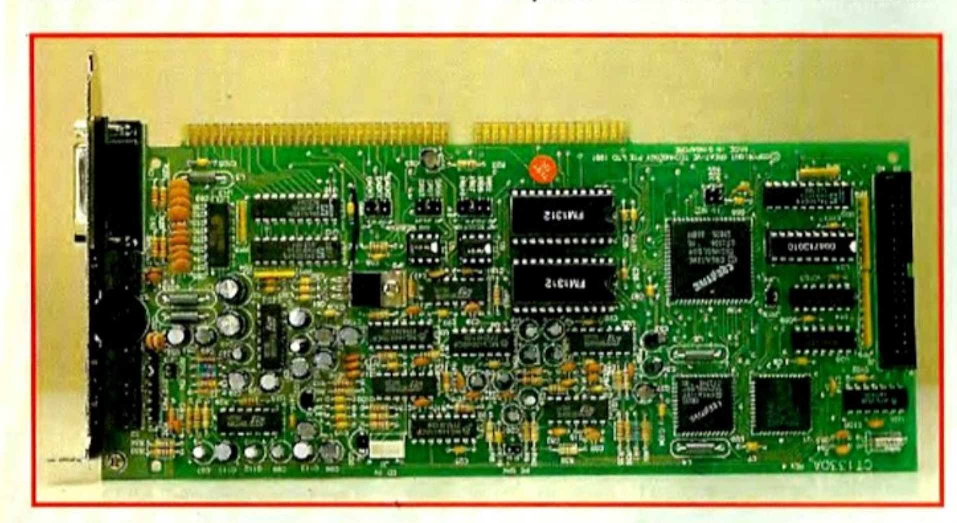
De nada servirían las posibilidades que ofrece la Sound Blaster Pro sino pudiéramos explotarlas con el software que la acompaña. Este está compuesto por tres programas. El primero de ellos convierte las teclas del ordenador en un órgano capaz de reproducir sonidos, ritmos e instrumentos musicales. La utilización de este programa es bastante sencilla y entretenida.

"Parrot" es un simpático papagayo que aparece en el programa al que da nombre. Este permite que cada palabra que se diga por un micrófono sea repetida por el ordenador a través de los altavoces de que viene dotada la Sound Blaster Pro.

Además, si se pulsan teclas al azar, el loro se ríe a carcajadas como si le estuvieran haciendo cosquillas. El programa dispone además de las herramientas necesarias para realizar nuestros propios dibujos y sonidos.

Con el programa editor de voces es posible editar éstas, procedentes en su mayoría del micrófono, y representar la forma de su señal en pantalla, grabarlas, condensarlas, expandirlas, etc. Es decir, manipular la señal analógica procedente del micrófono.

El programa reproductor de Compact-Disc hace posible que nuestro ordenador se convierta en un equipo de música, ya que podremos, si disponemos de una unidad de CD-ROM, oír las melodías contenidas en Compact-Disc de audio. Este programa se puede cargar de forma residente en la memoria del PC y seguir trabajando con cualquier otro programa, mientras escuchamos música.



La estrella del Inves Multimedia PC es la Sound Blaster Pro, todo un estándar en este tipo de tarjetas.

MONTAJE DE LA SOUND BLASTER PRO

El montaje de una tarjeta en nuestro ordenador suele ser normalmente bastante sencillo. En la mayoría de los casos se trata de ubicarla en cualquiera de los slots o ranuras de expansión que debe poseer nuestra máquina. El slot que utiliza la



Además de por la tarjeta Sound Blaster Pro, el Inves Multimedia PC (nivel 1) está formado por el software de gestión de ésta, un par de altavoces, un micrófono y dos videojuegos.

Sound Blaster Pro es de 16 bits. Pero antes de nada, habría que aclarar, como medida de seguridad, que el ordenador deberá estar desconectado. A continuación retiraremos la carcasa de nuestro PC y ya podremos trabajar libremente.

Después de haber elegido el slot de 16 bits donde montaremos la tarjeta debemos configurarla. Esto lo haremos gracias a los tres grupos de puentes que posee la tarjeta. Cada uno de ellos tiene una función que se indica en la xerigrafía de la placa. El primer grupo de puentes selecciona la dirección I/O, que puede ser 220 ó 240. Por defecto está configurada en 220 y sólo en casos muy especiales es necesario cambiarla. El segundo fija la interrupción IRQ, pudiendo ser la 2, 5, 7 ó 10. La IRQ seleccionada por defecto en la tarjeta es la IRQ7 y a diferencia con el valor por defecto de la dirección, en este caso puede ocasionar problemas principalmente cuando se empleé una unidad de CD-ROM. Este problema se originaría debido a que esta IRQ es la utilizada por el puerto paralelo LPT1.

Por este motivo se recomienda mover el puente y elegir la posición correspondiente a la IRQ5. Por último, es necesario elegir el canal de DMA de la tarjeta, para lo cual dispone de dos subgrupos de puentes: los correspondientes a las señales de DRQ y DACK. Por tanto, si se desea fijar el canal de DMA1, se debe escoger la posición correspondiente a DRQ1 y DACK1, que además por lo general será la elección más indicada.

Llegados a este punto ya sólo resta insertar la tarjeta y conectar los dispositivos. Una de las posibilidades con que cuenta la Sound Blaster Pro es la de funcionar como altavoz del PC. Para ello deberemos conseguir un cable que no se suministra con la tarjeta. No obstante, en cualquier tienda especializada en electrónica pueden hacerlo sin problemas. Con el cable en nuestro poder, debemos conectar un extremo al conector JP1 de la tarjeta y el extremo contrario al conector de la placa base correspondiente a la salida de altavoz. De esta forma podemos ampliar el sonido de nuestro ordenador hasta los 4 vatios, con la ventaja adicional de que siempre podremos regular el volumen.

Pero ya que el Inves Multimedia PC cuenta con un par de altavoces, lo normal es que utilicemos éstos. Su conexión a la Sound Blaster Pro es muy sencilla y sólo deberemos conectar su clavija al conector situado entre la entrada del interfaz de joystick y la rueda de control del volumen. El micrófono se acopla de igual modo en el conector situado inmediatamente a continuación del control de volumen.

INSTALACIóN DEL SOFTWARE

Es muy recomendable que antes de la instalación del software se compruebe que el montaje de la tarjeta se ha realizado de la manera adecuada. Para hacer esta comprobación el software de la Sound Blaster Pro cuenta con el fichero Test-SBP.

Su ejecución nos dirá si todo funciona correctamente. Cuando éste es el caso, el siguiente paso será introducir el disco 1 y ejecutar el fichero INST-HDC. Como es fácil comprender, él se encargará de copiar todos los archivos en el subdirectorio SBPRO del disco C:. A continuación deberemos definir las variables de entorno de sonido, de lo que se encargará el fichero SET-ENV, modificando el AUTOEXEC.BAT de nuestro ordenador.

Este último paso también se podría realizar manualmente, pero no hay que olvidar que debemos incluir una línea en el fichero AUTOEXEC.BAT que diga: SET SOUND=C:\SBPRO. Además se debe indicar al programa la configuración que se ha seleccionado en la tarjeta. De este modo si se ha seleccionado mediante los puentes la dirección I/O 220, la IRQ5 y el canal DMA1, se deberá incluir una línea más con el contenido siguiente: SET BLASTER A220 I5 D1. Si por algún motivo fuera necesario modificar los puentes de la tarjeta, a continuación se debe modificar de igual modo en dicho fichero.

El último paso en lo que se refiere a la instalación del software es el de la instalación de los drivers de sonido. Esto lo lograremos ejecutando el fichero INST-DRV del directorio \SBPRO.

CONSIDERACIONES SOBRE EL SOFTWARE SUMINISTRADO

A la hora de ponerse "a funcionar" con el software que acompaña a la Sound Blaster Pro hay que tener en cuenta algunos puntos. De esta forma con "Pa-



Si se dispone de una unidad de CD-ROM se puede acceder a programas en este soporte de un interés importante, sin olvidar la posibilidad que ofrece de escuchar música.

rrot" , el programa que toma el nombre del papagayo que aparece cuando le ejecutamos, debemos definir el umbral de disparo de ruido. Esto significa que deberemos indicar sobre un gráfico que nos mostrará el programa la cantidad de ruido que se debe despreciar. Esta se encontrará unas 10 unidades por encima del nivel mostrado.

Cuando se ha realizado este paso aparece la imagen del papagayo y el programa ya está preparado para repetir todo lo que le digamos. Otra posibilidad que ofrece Parrot es el de realizar nuestros propios gráficos y sonidos. Con MMPLAY se pueden realizar presentaciones multimedia, ya que este programa permite la sincronización de imagen y sonido (música, voz digitalizada, CD-Audio, así como las procedentes de la entrada auxiliar). Las presentaciones que se consiguen son de gran vistosidad y ejemplo de éstas es la que se incluye en el kit. Para ejecutarla sólo es necesario entrar en el directorio \SBPRO y teclear MMDEMO seguido de Enter o Intro. La forma de utilizar este generador de presentaciones es ejecutar MMPLAY seguido del script, desde el directorio \SBPRO. El indicador Script atiende al nombre del fichero que controla la presentación. Está hecho en modo texto y contiene los comandos MMPLAY que gobiernan la presentación.

Si bien con la utilización de estos programas se consigue tener buena idea de lo que permite el Inves Multimedia PC (nivel 1), para explotar todos los recursos que ofrece la Sound Blaster Pro es necesario utilizar VEDIT2. La ejecución de este programa se realiza desde el directorio \SBPRO, tras teclear VDIT2 y pulsar Intro. Después podremos observar como aparece en pantalla un menú de opciones que se despliegan en forma de ventanas o cajas de diálogo. Para desplazarse en este entorno se puede utilizar el teclado o el ratón. Las opciones con que cuenta este menú son: Fichero, Grabar, Reprod. (reproducir), Comprim. (comprimir), Editar, CD y Volumen.

Con fichero se puede Cargar, Salvar, Salvar como, Escribir, Entrar y Salir.

Grabar, permite Configurar, A memoria, A disco y Compr.Entra. Lo primero que se debe hacer en esta opción es configurarla indicando la fuente de sonido (micrófono, Línea auxiliar o CD), la frecuencia de rastreo, filtro, a disco o memoria y el tiempo máximo de grabación. Compr.Entra. puede comprobar la entrada de sonido. Con Reproducir es posible, como su propio nombre indica, reproducir desde Memoria y Disco, así como seleccionar bloques. Empaquetar permite comprimir los ficheros de voz. Se pueden empaquetar ficheros tanto en Memoria como en Disco.

Editar engloba todas las opciones de edición, tales como Insertar, Borrar, Modificar, Mover, Copiar y Combinar. CD (de Compact Disc) hace que se puedan reproducir discos CD-Audio. Volumen posibilita el control de éste a nivel Principal, Micro, CD y entrada auxiliar.

Otro programa de gran utilidad que se entrega con el Inves Multimedia PC es el CDPLYR. Sirve para gobernar una CD-ROM y poder oír nuestros CD de música.

Para poder disfrutar de éste deberemos teclear \SBPRO\PRO-ORG\PRO-ORG y aparecerá en pantalla el teclado del órgano.

ALGUNAS CONSIDERACIONES

Como se desprende de lo descrito, el Inves Multimedia PC (nivel 1) puede convertirse en un fiel aliado de nuestro PC para conseguir que nuestros ratos de ocio se enriquezcan de forma notable. Seguro que más de uno (por no decir que casi todo el mundo) se verá trasladado al escenario del juego con el que se esté divirtiendo en ese momento, si éste está preparado para funcionar con la Sound Blaster Pro. La ganancia en el realismo del sonido es notable.



El Inves Multimedia PC (nivel 2) incluye la unidad de CD-ROM, cuestión que amplía notablemente las posibilidades del paquete.

Evidentemente, es necesario contar antes con la unidad mencionada. La utilización del programa es muy sencilla: después de haber cargado los controladores de la CD-ROM sólo hay que introducir CDPLYR seguido de Enter. A continuación se nos mostrará un panel de control de un Compact Disc de audio convencional, en el que se cuenta con los habituales mandos de Volumen, Play, Stop, Pause/Continue, Pista siguiente, Pista anterior, Fast Forward y Rewind.

Pero no sólo nos vemos obligados a escuchar música, también podemos componer la nuestra gracias al órgano inteligente FM que acompaña a la Sound Blaster Pro.

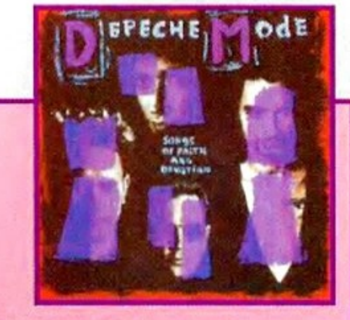
Pero no sólo se sacará provecho del Inves Multimedia PC a la hora de jugar, ya que también permite explorar el mundo de la música gracias a su interfaz MIDI o la posibilidad de poder manejar una unidad de CD de audio para deleitarnos el oído. En el caso del Inves Multimedia PC (nivel 2) la unidad ya está incluída en el paquete.

Otro aspecto que no se debe despreciar, incluso aunque en el caso de un usuario final por el momento no tenga mucho sentido, es la posibilidad de realizar nuestras propias presentaciones multimedia. No hay que olvidar que el futuro del PC discurrirá por esta disciplina...

Eduardo Ruiz de Velasco.



DISCOS



SONGS OF FAITH AND DEVOTION

DEPECHE MODE

¿A LA DECIMA SERA LA VENCIDA?

Nuevamente, podremos disfrutar del "penúltimo" trabajo de este, ya legendario, grupo. «Songs of faith and devotion» supone el primer álbum que aparece para la década de los 90, tras tres añitos de silencio impaciente. Podemos aseguraros que ya podéis desechar todas las dudas referentes al ocaso del grupo ya que, por contra a lo que podriáis imaginar, los temas arrancan con una fuerza que parece que nos encontremos ante un grupo que estuviera empezando. Su primer single será "I feel you", suficiente para que se inicie la venta a gran escala, pero hay otros temas que también guardan una suculenta utilización de guitarras y batería. "Walking on my shoes" es otro temazo para destacar. Desde luego el L.P. tiene gancho, fé y devoción, a ver si es porque empezarón su grabación aquí, en Madrid.
De todos modos, sus seguidores estarán más que contentos y agradecidos.

DISCOS

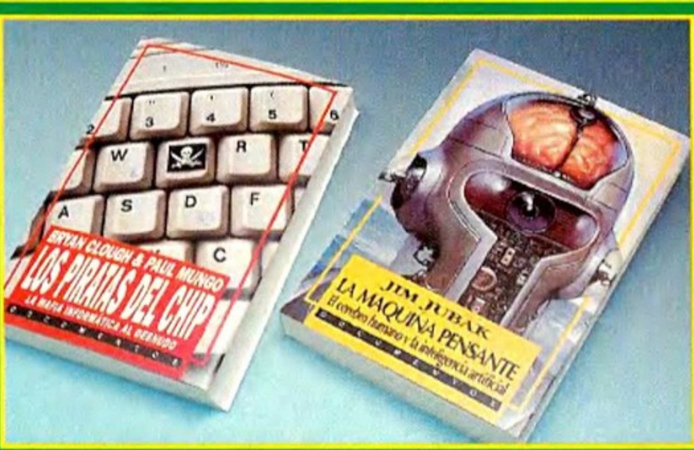
PURA FICCION (ALEX DE LA NUEZ)

RENOVARSE O MORIR

Seguro que más de uno andaba preguntándose que hacía Alex. Por supuesto, hablamos de la mitad masculina de aquél conocido dúo, Alex y Cristina. De ella sabemos muchas cosas de actualidad, debido al rendimiento que va dando su último trabajo. De él comenzaremos a conocer a partir de que su L.P. «Pura ficción», comience a funcionar como debe en el mercado musical. Trece temas donde se deja entrever con claridad la gran capacidad de compositor e instrumentista que posee Alex. Su cerebro, como era de esperar, no ha perdido un ápice de la frescura e imaginación que le llevaron a la cumbre en su primera etapa. Han pasado tres años desde aquella triste separación, pero no por ello las cosas han tomado diferente cariz. Estamos ante un talento de gran futuro y quien lo dude que se coloque los cascos y escuche uno tras otro los temas de «Pura ficción», luego que opine.



LIBROS



LOS PIRATAS DEL CHIP (Bryan Clough & Paul Mungo)

LA MAGIA INFORMATICA AL DESNUDO

Por todos es sabido que el problema y delito de la pirateria, está alcanzando unas cotas de desarrollo que, indudablemente, rellenan las carteras de algunas empresas con pérdidas estimables. Hoy en día se intenta solucionar de alguna manera tamaña cantidad de dinero, editando protecciones cada vez más complicadas, el problema es que siempre alguien da con la solución. Según estudios estadísticos, doce de los setenta millones de ordenadores personales existentes en el mercado, se verán infectados por distintos virus en los próximos dos años y el ochenta y cinco por ciento de los delitos infomáticos quedarán impunes. Bryan Clough y Paul Mungo, conocedores y estudiosos del tema, ponen al lector al corriente de los más flagrantes delitos informáticos y a la vez, le apuntan alguna que otra solución para su defensa, cosa que por otro lado nunca viene mal. Interesante.

LA MAQUINA PENSANTE (Jim Jubak, Ediciones B)

EL CEREBRO HUMANO Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Para todos aquellos que gustan de sumergirse en la ciencia ficción, una obra de Jim Jubak, autor de «Caos» e «Historia del tiempo», en la que se recréa en la investigación de todos aquellos mecanismos que conllevan a una nueva ciencia centrada en el estudio del cerebro humano. Nuestra más preciada joya, se ve en peligro cuando alguien comienza a intentar construir una máquina que cumpla a la perfección cada una de las labores que el cerebro humano tiene encomendadas. Si deseas conocer y fascinarte ante lo que se nos viene encima, incluso llegar a asustarte de lo adelantadas que van ciertas investigaciones, no dudes en hojearte el libro. La informática y la biología parecen ir de la mano y a velocidades de vértigo.



La Fuerza del Viento

DRAMA MARINO



Si os encontráis dispuestos a subiros a uno de los yates participantes en la prestigiosa Copa América, el "Radiance" y disfrutar con imágenes insólitas, relajantes y bien construídas, ha llegado el momento de que vayáis al cine y os sentéis a ver esta dramática historia que tiene como protagonista al capitán de barco, americano para más señas, Will Parker (Matthew Modine) en una emocionante aventura de acción que tendrá el mencionado trofeo como telón de fondo.
Un buen capitán sin una mujer que le respalde, no es tal, así que Kate Bass (Jennifer Grey) cumplirá a la perfección el papel de amante y compañera del intrépido marinero. Jack Neville (Jack Thompson) realiza el papel de competidor implacable y traicionero, Morgan Weld (Cliff Robertson) el de mecenas, y su hija, Abigail (Rebecca Miller), pondrá la gota de la desconfianza y el desacuerdo que nunca deben faltar en un drama. Competición, compañerismo, amor al mar, amor a ella, todos los ingredientes necesarios para vivir unas horitas relativamente relajadas. Ingenio y buena dirección de Carroll Ballard quien piensa que hay personas que apuestan su vida entera por un barco de vela, aduciendo que el tema de ganadores y perdedores siempre le había producido interés. A nosotros también.

BRAINDEAD

PASTEL DE ZOMBIS

Peter Jackson nos presenta una película extravagantemente ataviada de sangres, puses y lepras varias, que entusiasmará a los seguidores del género "cárnico".
Un tema tratado con alegría y diligentes dosis de miedo, raciones acompasadas de sustos y algún que otro postre de tripas sueltas. Todo un ejemplo de lo que debe convertirse una pantalla al rojo vivo, o muerto, según se entienda. Por ahi, dicen las malas lenguas, que «Braindead» no pasará la prueba de la censura americana, pero no por ello, dejaremos de poder disfrutarla en Europa, donde nos va la marcha sanguinolenta. Lionel (Timothy Balme), Paquita (Diana Peñalver), la mamá (Elizabeth Moody), tíos, asistentas, curas y demás gente se verán conducidos inpunemente a una vorágine de sangre, destrucción y malos olores, no podía ser de otra manera. De cualquier modo, cabe reseñar que triunfó en el festival de Avoriaz y sólo por este hecho, la curiosidad os impedirá que paséis de verla. ¿Me equivoco?

La Fortaleza Infernal

DISPARANDO HACIA EL FUTURO

El tema de la vida carcelaria ha sido abundantemente tratado en todas y cada una de las épocas más o menos florecientes de la historia del cine. En esta ocasión el viaje es aún más largo, ya que deberemos acompañar a John Brennick (Cristopher Lambert) a la Fortaleza, prisión de alta seguridad controlada por la Multinacional Men-Tel Corporation. El "gravísimo" crimen cometido por él y su mujer, era haber intentado engendrar un segundo hijo debido a la pérdida del primero. En los Estados Unidos que se simulan, existe la prohibición de tener más de un hijo en aquél entramado superpoblado. Su mujer Karen (Loryn Locklin) está embarazada y ha sido atrapada junto a su marido cuando huían. Todo lo que Stuart Gordon buscaba era un héroe que fuera capaz de burlar a la poderosa multinacional y finiquitar su imperio. Lo ha encontrado, porque Cristopher Lambert, cumple a la perfección su cometido en un ambiente perfectamente bien construido (un diez para los decorados) que quizá no estén tan lejanos a nuestros días.







NUESTROS ELEGIDOS Del mes

RANKING

1



BEST OF THE BEST (Loriciel / Proein)
Si te gustan los juegos de acción, ahora podrás demostrar todas aquellas cualidades de las que siempre estas presumiendo, intentando superar uno tras otro a todos los luchadores de este magistral torneo de Kick Boxing.

2



A.T.A.C.
(Microprose/Erbe)
Deberemos utilizar toda la potencia de nuestra fuerza aérea para destruir con éxito todo el imperio que están construyendo los magnates de la droga.

3



CREEPERS
(Psygnosis/Dro Soft)
Habrá que utilizar hasta el último rincón de nuestro cerebro para llevar a buen puerto a estos simpáticos gusanos.

4



SPACE CRUSADER
(Gremlin/Erbe)
Controla a un super-grupo de soldados galácticos en la más encarnizada lucha contra las hordas de invasores alienígenas.

5



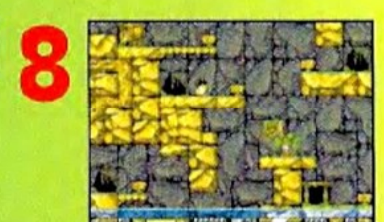
MEGA-lo-MANIA
(Ubi Soft/Dro Soft)
Una auténtica prueba de que las luchas de poder siguen siendo lo que da el movimiento al Universo.

6



LUIGI & SPAGUETTI
(Top Soft/Erbe)
Localizarás a tus héroes favoritos y los salvarás de aquellos que desde el espacio exterior pretenden hacerse con el control de la Tierra.

7



TROLLS
(Flair Software/Erbe)
La juguetería dejará de ser un mundo real para convertirse en una fantasía hacia la que viajaremos acompañados de un simpático personaje.

8



UGH!
(Play Byte/System 4)
La revolución del transporte aéreo ha llegado hasta la era paleolítica. Tu serás el avispado taxista que recorra todos los niveles.

9



D-DAY
(Loriciel/Proein)
Consigue mediante el uso de tan importante día de la II Guerra Mundial, alterar el final de una contienda de grandes magnitudes.

10



KAISER
(Linel/System 4)
La importancia de manejar todos los recursos de los que disponemos, servirán para que tu pueblo prospere y crezca.


GRAND
SLAM
AÑO III • Nº 21 • FEBRERO 1993 • 400 PTAS.
tenis
KARLOS
ARGUIÑANO
COCINA PARA
TENISTAS
BECKER
CALIFA
EN QATAR
ENTREVISTA
STEFAN
EDBERG
SELES Y
COURIER
CAMPEONES
ESPECIAL
OPEN DE AUSTRALIA
Poster Coleccionable
8 414090 100847

¡VUELA! ¡FILMA! ¡EDITA!





STUNT ISLAND introduce un nuevo estándar en simulaciones al combinar un simulador de vuelo de gran calidad con un extraordinario módulo de producción de películas estilo Hollywood. Juega STUNT ISLAND como una campaña donde deberás completar 32 desafiantes misiones de vuelo acrobático, ¡o deja libre tu imaginación creando tú mismo películas llenas de acción!

STUNT ISLAND fue desarrollado con la colaboración de famosos productores de Hollywood, coordinadores de especialistas, diseñadores de decorados y pilotos.



SERRANO, 240
28016 MADRID
Tel.: 458 16 58



¡ V U E L A !

Haz cosas que nunca has hecho con un simulador de vuelo; como aterrizar sobre trenes en movimiento, o recoger a un preso que huye de la isla de Alcatraz. Elige cualquiera de los 45 aviones civiles o militares, equipados cuidadosamente y perfectamente reproducidos. Participa en una competición de especialistas o crea y vuela en tus propias acrobacias.

¡ F I L M A !

Coloca hasta ocho cámaras para capturar toda la acción. Pon cámaras sobre coches que se mueven e incluso sobre aviones de observación.
STUNT ISLAND es un enorme mundo en 3D en el que puedes elegir entre los 34 decorados programados.
Además, también puedes construir tu propio decorado a partir de un inventario de más de 800 objetos, vehículos, edificios y animales. Pon en movimiento vehículos, activa explosiones, dispara misiles... tú controlas toda la acción.

¡ E D I T A !

Con la grabación en la mano, pasa a la opción de edición donde cortarás y pegarás las mejores secuencias de tu película de acción. Añade música, sonidos, efectos visuales, créditos, incluso tu propia voz (se requiere una Sound Blaster o compatible).



